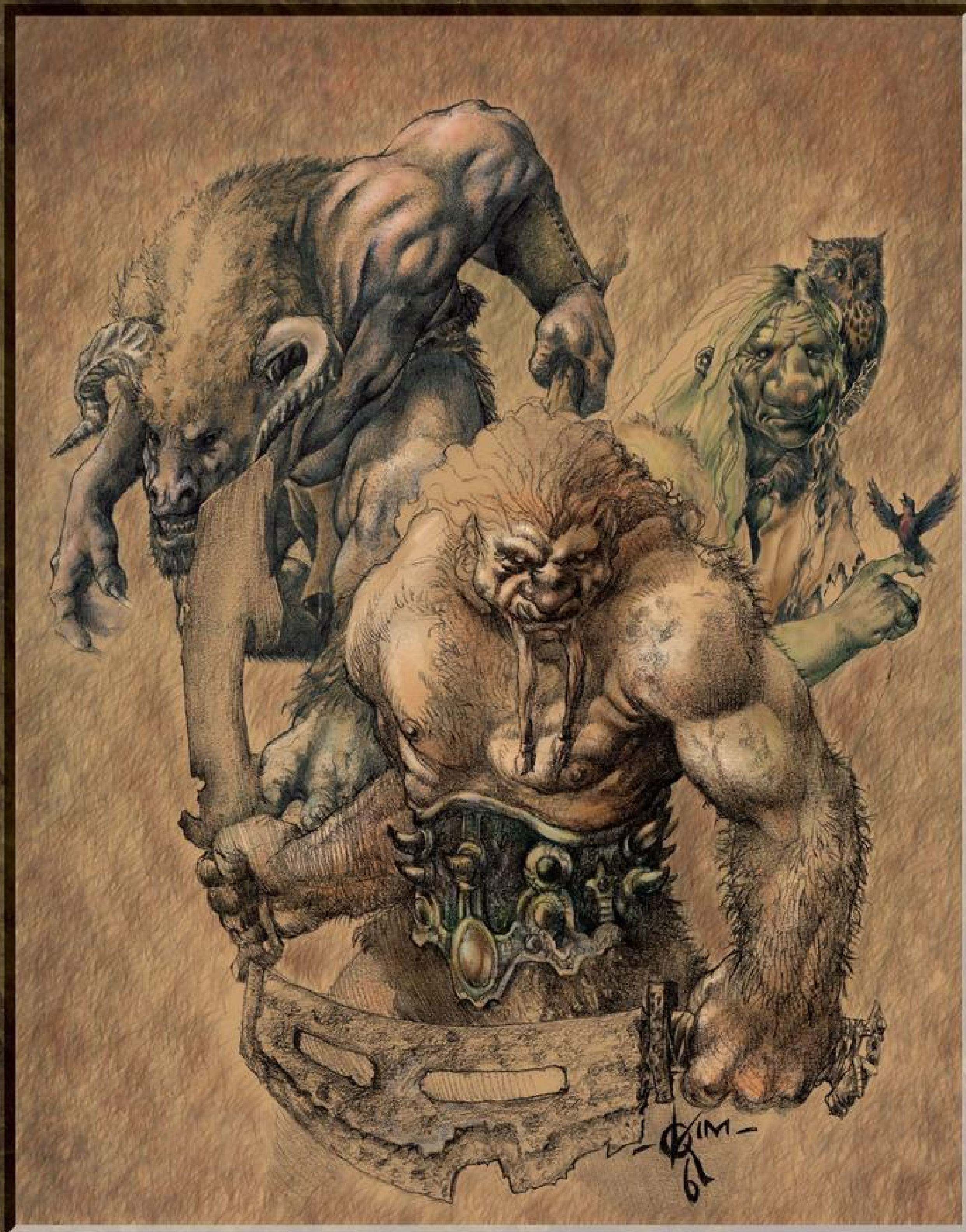
BESTIALISKA FOLK



neoGames®

Bestialiska folk är ett tillbehör till Eon



FÖRORD

BESTIALISKA FOLK ÄR den modul som behandlar de folkslag som ligger närmast de djuriska. De är utstötta och många gånger fåtaliga – ett arv från en svunnen tid som alltjämt klamrar sig fast vid Mundanas yta. Det är vår förhoppning att dessa varelser skall inspirera spelledaren att skapa många spännande äventyr där de är viktiga inslag (eller äventyr som kretsar runt dem måhända?) samt att de skall vidga synen på Mundana. Bestialiska folk utgör del två i Monster & varelser–sviten. Den första delen är Monster i Mundana och den tredje är Vilddjur & bruksdjur.

Mycket nöje.

Författarna,
Göteborg, vintern 2006

BESTIALISKA FOLK

Första tryckningen, isbn 91–8912845–1



GOTLAND
WWW.NEOGAMES.SE

PRODUKTION

Kim ”*En luta! Klockrent! Alla rollspelare värda namnet borde ha en!*” Vässmar

KONSTRUKTION

Sebastian ”*Jo texterna är färdiga, ni får dem… ehumm nån gång…*” Andersson
Magnus ”*Jag skall ge kidsen lite mer action…*” Bonde
Jacob ”*Snuskigt troll med klara tendenser mot dryghet*” Ericsson
Ola ”*Massakrera, lemlästa och stympa*” Jentzsch
Petter ”*Snälla… döda mig långsamt*” Nallo
Jonas ”*Hör du… det låter ping när man går på de vita strecken*” Nelson
Josephine ”*Mentalt övervåld*” Rosén
Carl Johan ”*Tomtarna måste vara med annars!*” Ström
Anton ”*Bilder på tjejer som täcker tuttarna med sitt eget hår!*” Wahnström

TACK TILL

Joel "*Lägga band på Ymirs kamorffetisch!*” Müller
Björn ”*Den här effekten är totalt obalanserad*” Paulsen

LAYOUT

Petter ”*Jag skall skriva Ingmar Bergman the RPG*” Nallo

ILLUSTRATIONER

Kim ”*Jag blir så trött på alla idioter!*” Vässmar

OMSLAGBILD

Kim ”*Jag har inte ens haft tid att delegera jobb…*” Vässmar

KORREKTURLÄSNING

Oskar ”*Du är som en kattunge: söt på utsidan, äcklig inuti!*” Alyhr
Dan ”*Simpla göromål som familjeliv och blasfemiska sysslor*” Johansson
Anton ”*Ihåliga svärd känns inte det minsta trovärdigt*” Wahnström

TRYCK

Balti.comm

INNEHÅLLSFÖRTECKNING

KAPITEL 1

INTRODUKTION



NÅGONTING RÖRDE SIG ute i det kalla vintermörkret. Tass kunde inte se varelsen, men han kunde ana den, på något sätt känna dess närvaro i den svarta natten. Instinktivt föste han undan ungarna, hyschade dem med en vass blick och ett läte som fick dem att sluta kivas och istället snabbt söka skydd bland stenarna och busksnåren. Det blev stilla en stund, men snart syntes varelsens silhuett i det bleka månljuset, mörk och hotfull, varsamt i annalkande för att inte skrämma sitt byte.

Tass visste att varelsens avsikt var att komma nära. Nog nära för ett våldsamt och direkt dödande utfall. Hjärtat började slå fortare. Så plötsligt hördes en av ungarna gny och Tass såg hur varelsen stannade upp för att lyssna med sina spetsiga öron. Ett matt stålblänk syntes och varelsen drog bak strängen på sin dödsslunga av trä och djursenor. Med ett ursinnigt vrål flög Tass upp ur sitt gömställe. Innan pilen lämnat bågen var vulfen över jägaren och begrov klorna i honom. Bukskinnet sprack och blottade vita inälvor. Den långörade varelsen skrek en stund, men så småningom släcktes dess livslåga i takt med att blod och innanmäte spilldes på den frosttäckta marken.

Ungarna vågade sig snart fram ur sitt gömsle för att tillsammans med sin far äta av den dödes kött, en måltid som skulle ge dem krafter att fortsätta sin vintervandring.

INTRODUKTION

Denna bok beskriver ett urval av de bestialiska folk som lever i Mundanas vildmarker och ociviliserade områden. Boken gör inga anspråk på att ge en komplett beskrivning eftersom det finns ett mycket stort antal olika bestialiska folk i Mundana – vissa är ovanliga och extremt farliga medan andra är mer vanligt förekommande och ofarligare.

Vad är ett bestialiskt folk?

Mundana är fyllt av varelser och folk av olika slag man vad gör egentligen att en varelse att räknas till ett bestialiskt folk och inte ett vanligt folk? Sanningen ligger i att det hela är sett ur mänskliga ögon och baserar sig på ett antal skrifter och avhandlingar som lärda genom historien skapat. De folk som man har haft samröre med anses vara ett 'vanligt' folk. Sådana som lever långt utanför civilisationen eller är allt för främmande till utseendet räknas som ett 'bestialiskt folk'. Det finns dock två grundregler som de lärda i världen omfamnat.

1. Om folket visar upp tydliga djuriska drag, exempelvis det är en varelse som vandrar på två ben men ser mer ut likt en varg, tjur, ödlevarelse eller liknande så är det ett bestialiskt folk.

2. Om folket lever i en miljö som icke är 'normal' så anses det även vara ett bestialiskt folk. Exempelvis coomarorna och melusinerna. Att leva under vatten anses inte vara 'normalt'.

Sedan finns det folk och varelser som både skulle kunna vara bestialiska folk, vanliga folk eller rent ut av monster och om detta tvistar de lärda. Exempelvis så vägrar de flesta jargiska forskare att erkänna att cykloperna är ett folk överhuvudettaget – de ses istället som djur och ätes vid vissa högtider. Att äta ett annat folk skulle ju tyda på kannibalism och något sådant skulle aldrig jargiska medborgare hänge sig åt. Sedan finns det de som menar på att de underliga adasierna borde räknas som ett bestialiskt folk och även kamorianerna. Vissa monster såsom gorgonerna och sumpmonstren visar tydliga tecken på att ha en egen kultur men de är allt för fåtaliga för att ens räknas som ett folk.

Den största debatten gäller dock tirakerna. I Jargien finns det många som menar på att dessa är ett bestialiskt folk och absolut inte skall räknas till ett av de vanliga folken. Vilken egentlig skillnad detta skulle innebära, om någon, vet man inte men det är ändock ett populärt ämne att debattera om. Måhända skulle detta kunna försvara en etnisk utrensning av det tirakiska släktet om de inte på något sätt ses som mänskliga.

Ursprung & utbredning

De lärda i Mundana har gjort en indelning av de bestialiska folken. De mest kända är djurfolken vilka är varelser som har klara djuriska drag exempelvis päls, horn eller liknande som 'normala' tänkande och civiliserade varelser inte har. Sedan finns det humanoida folk – sådana som inte ser ut som om de skulle ha kopplingar till djuren men ändock är för främmande för att vara mänskliga. Trollen har fått en egen kategori, dessa borde egentligen höra till de humanoida folken men de är spridda så mycket över hela Mundana att de har kommit att ses som ett separat släkte. Sist men inte minst så finns det de vattenlevande folken – sådana som lever i hav och i sjöar och håller sig under vattenytan. Detta är den typ av folk som man känner minst till om.

Mer teorier och spörsmål angående dessa folks ursprung och utbredning går att finna i början av respektive kapitel.

Då de flesta bestialiska folk lever så pass långt från människorna är det ytterst sällan man stöter på dem. Undantag finns naturligtvis, Soldarns skogar kryllar med troll och lever man i Utmark så är inte kentaurer en ovanlig syn. Som spelledare bör man ha det i åtanke när man planerar att använda något, eller några, av de bestialiska folken. Det måste finnas en anledning till att de är just på den plats där rollpersonerna beger sig.

Bland Mundanas befolkning är de flesta bestialiska folk mytologiska varelser som finns med i sagor och legender. Att väva in detta i spelet är en god idé. Rollpersonerna kan ha hört sagor som barn och kan få höra allt vildare historier om de pratar med folk som säger sig ha mött underliga varelser i skogen eller på slätterna. Många av dessa har liten koppling till verkligheten men i vissa kan man få reda på hur man skall finna dessa varelser.

I större städer där bildning anses gå före sagor finns det många som tvivlar på de flesta bestialiska folks existens. De anser att de är blott fantasifoster av dumma bönder. Således kan det bli totalt skilda reaktioner om rollpersonerna berättar om sina upplevelser.

Att spela ett bestialiskt folk

Om spelledaren vill så kan han tillåta spelarna att porträttera ett bestialiskt folk. Det är dock inte en enkel uppgift då bestialiska folk på många sätt skiljer sig vitt från den mänskliga kulturen när det gäller mentalitet och personligheter. Förutom det stora problemet att gestalta ett bestialiskt folk som rollperson så blir det än mer problematiskt om man skall blanda ett eller flera bestialiska folk med en spelgrupp 'vanliga' rollpersoner och sedan försöka följa med dessa på äventyr runtom Mundana.

Bestialiska folk är sällan accepterade i någon av Mudnanas kulturer. Ett troll som försöker vandra in i en by orsakar panik och att folk beväpnar sig. En kentaur som tar sig ned till Drunok kommer mötas av stora ögon och troligtvis bli jagad och stoppad – kanske ses kentauren som ett ont ting eller så vill någon adelsman ha den som en trofé. Sålunda är de bestialiska folkens största fiende människans oförmåga att acceptera att de är annorlunda. Människan fruktar det som är annorlunda och försöker förgöra det.

Slumpmöten

Spelledaren kan använda möten med de bestialiska folken på två sätt: planerade och slumpmässiga. Planerade möten är sådana som redan på förhand har förberetts och som finns med i äventyret eller kampanjen.

Det kan också vara så att själva kampanjen bygger på folkets blotta existens. Observera att detta inte betyder att rollpersonerna skall leta upp och slå ihjäl medlemmar av ett visst folk (även om det kan göra det). Lika väl kan det vara att rollpersonerna måste leta upp arachniderna för att få deras hjälp, studera ett folk i dess rätta miljö eller fånga in några cykloper för en jargisk festmåltid. Slumpmöten är sådana möten som spelledaren själv bestämmer under spelets gång. Det kan vara en situation då alltför lite händer under spelet eller då rollpersonerna är i ett område där folket troligtvis skulle gå att finna.

Slumpmöten har den fördelen att rollpersonerna aldrig kan känna sig helt säkra, nackdelen är att slumpmöten ibland kan bli ologiska eller alltför vanliga. Det är viktigt att spelledaren anpassar sina slumpmöten så att en bra spelbalans upprätthålls.

SPECIELLA REGLER

För att spelledaren skall kunna använda de olika bestialiska folken på ett effektivt sätt så beskrivs i detta avsnitt de olika specialregler som används. Reglerna omfattar de speciella sinnesattribut som finns, aggressivitet och reaktion. Naturligtvis är det upp till spelledaren att besluta vilka regler han vill använda beroende på situation. Exempelvis kan det vara olämpligt att slå ett slag för Aggression inför ett möte mellan det bestialiska folket och rollpersonerna som spelledaren redan planerat och tänkt ut hur folket skall reagera.

Sinnesattribut [Frivillig regel]

Det finns totalt nio olika typer av sinnesattribut: syn (SYN), hörsel (HÖR), lukt (LUK), känsel (KÄN), smak (SMA), värmesyn (VÄR), ekohörsel (EKO), andeförnimmelse (AND) och magiförnimmelse (MAG).

För en varelse gör man uppdelningen mellan primära och sekundära sinnesattribut. De primära sinnesattributen är de som varelsen använder för att uppfatta sin omgivning. De sekundära sinnesattributen är de attribut som är av underordnad betydelse för varelsen. För människor är det bara syn (SYN) och hörsel (HÖR) som anses vara primära sinnesattribut. Människor har tre sekundera sinnesattribut: lukt (LUK), känsel (KÄN) och smak (SMA).

Vissa speciella varelser har en annan uppsättning av primära sinnesattribut. Exempelvis har troll värmesyn (VÄR) som primärt attribut. Vad som gäller anges i varje enskild beskrivning av de olika varelserna. Observera att alla varelser som regel har lukt (LUK), känsel (KÄN) och smak (SMA) som sekundära sinnesattribut även om de inte står medtagna (detta förutsätter naturligtvis att de inte redan finns som primära sinnesattribut).

SYN: Detta attribut avspeglar varelsens normala syn som kan uppfatta färger från violett till rött. Är SYN inte medtagen i beskrivningen av varelsen så har varelsen ingen förmåga att se vanligt ljus. SYN är mycket sällan ett sekundärt sinnesattribut – antingen är det primärt eller så finns det inte alls.

HÖR: Detta attribut omfattar hörsel från omkring 50 till kanske 20.000 svängningar per sekund. Hörsel är ett attribut som huvudsakligen används passivt.

LUK: Lukt är ett attribut som är sekundärt för många folk. Attributet LUK förekommer ofta också som ett primärt attribut hos många varelser och djur. LUK kan användas för att upptäcka dofter samt att följa ett spår.

KÄN: Attributet för känsel är sekundärt för de flesta varelser. Attributet KÄN förekommer ofta också som ett primärt attribut hos vissa varelser som 'känner sig fram' med antenner. KÄN är ett attribut som nästan alltid används på ett aktivt sätt.

SMA: Smaken är ett attribut som är sekundärt för många varelser. Attribut SMA är ett attribut som bara kan användas då man äter eller provsmakar något.

VÄR: Värmesyn omfattar en sorts syn som kan användas för att se värme. VÄR begränsas precis som SYN av dimma och rök, men inte alls av mörker. Dessutom så anses sikten starkt nedsatt om VÄR används i en omgivning av starkt (vanligt) ljus.

EKO: Ekohörsel är ett sinne som gör att en varelse kan 'se' med hjälp av extremt höga ljud (som regel högre än 30.000 svängningar per sekund). Sinnet ger en mycket god uppfattning av omgivningen oberoende av mörker, starkt ljus eller rök. Sinnet ger också en begränsad förmåga att se strax bakom hörn och mindre objekt.

AND: Andeförnimmelse är ett sinne som är ovanligt. Det ger varelsen förmåga att 'se' direkt in på andeplanet. På detta sätt kan varelsen upptäcka var andra besjälade varelser befinner sig. Andeförnimmelse hindras inte av fysiska hinder i den fysiska världen vilket gör det mycket svårt att gömma sig. Observera att det inte är möjligt att se själlösa varelser (djur och vandöda) med hjälp av andeförnimmelse.

MAG: Magiförnimmelse är ett sinne som är mycket ovanligt men som finns som ett sekundärt attribut hos vissa typer av varelser (bland annat drakar). Varelsen kan se den magiska väven och även känna när någon manipulerar den med magi i närheten.

Aggressivitet och reaktion

För att avgöra hur folket reagerar slås ett slag mot folkets AGG. Grundsvårigheten för detta slag är normal (Ob3T6). Beroende på omständigheterna kan detta slag modifieras, se tabell BF–1 för en sammanfattning. Om slaget lyckas så reagerar folket på det sätt som anges efter AGG–värdet. På motsvarande sätt anges i den efterföljande parentesen hur folket reagerar vid ett misslyckat slag. Ett perfekt slag innebär alltid att folket anfaller. Ett fumlat slag innebär alltid att folket flyr. Dessa regler är avsedda som ett hjälpmedel för spelledaren och skall inte följas slaviskt. Man kan dock snabbt se vilken reaktion som är trolig genom att titta på AGG–värdet.

Anfaller: Folket anfaller motståndaren.

Flyr: Folket flyr från motståndaren.

Hotar: Folket hotar sin motståndare och försöker se så farlig ut som möjlig. Folk som kan tala yttrar vanligen verbala hot. Fejkade utfall är andra metoder att hota motståndaren. Om folket blir anfallen så anfaller den tillbaka direkt.

Ger upp: Folket ser det hopplösa i situationen och ger upp. Folket underkastar sig motståndarens vilja.

Observerar: Folket studerar sin motståndare utan att försöka ta kontakt. Om folket blir anfallet kommer den dock att försvara sig eller fly om det behövs (slå nytt AGG–slag för att avgöra vilket).

Ignorerar: Folket ignorerar sin motståndare och bryr sig överhuvudtaget inte om vad motståndaren gör. Om folket blir anfallet kommer den dock att försvara sig eller fly om det behövs (slå nytt AGG–slag för att avgör vilket).

Söker kontakt: Folket söker kontakt med motståndaren genom att försiktigt närma sig och använda vänliga gester. Folk som kan tala försöker dessutom söka kontakt genom tilltal. Om folket blir anfallen kommer den dock att försvara sig eller fly om det behövs (slå nytt AGG–slag för att avgör vilket).

Situation vid slag mot AGG	Svårighet
Motståndaren är extremt överlägsen	Ob5T6
Motståndaren är överlägsen	Ob4T6
Motståndaren är jämbördig	Ob3T6
Motståndaren är underlägsen	Ob2T6
Motståndaren är extremt underlägsen	Ob1T6
Motståndaren ser farlig ut	+Ob1T6
Motståndaren anfaller	-Ob1T6
Situationen är hopplös	-Ob1T6
Motståndaren inkräktar på revir	-Ob1T6

Tabell BF1: Modifikationer för reaktionsslag mot AGG.

MALL

NEDAN FÖLJER DEN mall som utgör grunden för beskrivningen av folken i denna bok. I grund och botten utgår alla folk från denna mall men vissa har fått utökade beskrivningar inom vissa områden som är berättigat för just deras kultur. Mallen kan användas som ett redskap om spelledaren vill skapa ett eget bestialiskt folk.

Mall för folkets beskrivning

<Namn>: Här anges det namn som folket är mest känt under. Folken är sorterade i bokstavsordning.

Beskrivning: Under denna rubrik beskrivs folkets utseende, dess vikt och längd, hur stora grupper som folket lever i samt dess bakgrund och historia.

Utbredning: Här anges i vilka delar av Mundana folket lever samt vilken typ av terräng den föredrar. Om den återfinns på speciella platser eller tider så anges även detta.

Beteende: Här anges hur folket beter sig, hur den strider och hur den lever.

Egenskaper: Under denna rubrik anges de speciella förmågor och de svagheter som folket har. Om folket har speciella förmågor så förklaras hur dessa fungerar.

Mall för folkets data

<Namn>: Här anges det vanligaste namn som folket är känt under. Observera att andra namn naturligtvis förekommer i andra kulturer och i andra språk. Folken är sorterade i bokstavsordning.

<Attribut>: Här anges alla de attribut som folket har. Dels anges ett normalvärde och dels en tärningskombination som kan användas för att slå fram unika folk. Alla folk i denna bok har attributen STY, TÅL, RÖR, PSY, VIL och BIL. Utöver dessa grundläggande attribut har alla folk ett eller flera sinnesattribut, exempelvis: SYN (syn), HÖR (hörsel), SMA (smak), LUK (lukt), EKO (ekohörsel), VÄR (värmesyn), KÄN (känsel) och AND (andeförnimmelse).

AGG: Detta värde beskriver hur aggressivt folket är. Efter värdet anges vad som händer om slaget mot AGG lyckas. Inom parentesen anges vad som händer om slaget misslyckas. Ett perfekt slag medför alltid att folket anfaller och ett fummel leder alltid till att folket flyr.

Förflyttning: Värdet anger hur snabbt folket förflyttar sig i strid (enheten är meter per runda). Mer om förflyttning finns på sidan 15 i *Spelledarens guide*.

BF: Här anges hur mycket folket kan bära (i kilogram) utan att bli överlastad. Om värdet saknas så innebär det att folket inte har förmåga att bära något. Mer om belastning och bärförmåga finns på sidan 75 i *Spelledarens guide*.

UK: Här anges hur många rutor som finns per rad i Utmattningssektionen. Mer information om utmattning finns på sidan 73 *Spelledarens guide*.

Chockvärde: Här anges vilken chans folket har att lyckas med Chock– och Dödsslag. Mer om detta finns på sidan 62 i *Spelledarens guide*.

Skadetålighet: Här anges hur många rutor som finns per rad i de tre skadesektionerna. Mer information om Skadetålighet finns på sidan 62 i *Spelarens bok*.

VINIT: Detta värde anger folkets chans att vinna initiativet i en strid. VINIT beskrivs utförligare på sidan 21 i *Spelledarens guide*.

Insikt: Detta värde anger folkets chans att komma till insikt om vad motståndaren tänker göra. Reglerna om insikt finns på sidan 22 i *Spelledarens guide*.

Anfallsmanövrer (närstrid): Här anges de olika anfallsmanövrerna som folket brukar utföra i närstrid. De vanligaste anfallsmanövrerna står först. Varje anfallsmanöver beskrivs med en träffchans, skadeverkan (eventuellt för flera olika skadetyper), Brytvärde (Bryt) och Snabbhetsindex (SI). Mer information finns på sidan 16 i *Spelledarens guide*.

Anfallsmanövrer (avstånd): Om folket kan utföra avståndsanfall så anges dessa under denna rubrik. Varje anfallsmanöver beskrivs med en träffchans, svårigheterna på olika avstånd samt vilken skadeverkan som orsakas på de olika avstånden. Mer information finns på sidan 14 i *Spelledarens guide*.

Försvarsmanövrer: Här anges de försvarsmanövrer som folket brukar utföra. De vanligaste försvarsmanövrerna står först. Om folket använder sköld så finns sköldens data medtagna (färdighetschans, skadeverkan, brytvärde och snabbhetsindex).

Träfftabell: Här anges den träfftabell som skall användas för folket. Om en speciell gäller för folket så finns den medtagen i sin helhet här. Träfftabeller och skadetabeller finns beskrivna på sidan 53 i *Spelledarens guide*. Om en standardtabell används så refereras som regel till denna sida.

Rustning: Under denna rubrik anges vilken typ av pansar eller vilken rustning som folket har. Den första raden anger ett generellt pansarvärde för hela folket (detta används exempelvis om man använder det förenklade skadesystemet). Därefter anges de pansarvärden som gäller för olika kroppsdelar. Varje pansarvärde består av tre delar; en för huggskada (H), en för krosskada (K) och en för stickskada (S). Mer om pansar och rustningar finns på sidan 192 i *Spelarens bok*.

Färdigheter: Här anges de väsentliga färdigheter som folket har och vilka färdighetsnivåer som är normala. Färdigheterna och nivåerna kan naturligtvis variera mellan olika individer – spelledaren bestämmer vad som gäller. Som regel finns alltid färdigheten Stridsvana medtagen. Observera att det bara är de viktigaste färdigheterna som är medtagna – andra färdigheter som är mindre viktiga i spelet kan finnas.

Språk: Här anges de språk som folket kan tala samt dessa språks färdighetschanser. Språkkunskaperna varierar naturligtvis hos olika individer. Den angivna informationen avser vad som är vanligast förekommande.

KAPITEL 2
DJURFOLK



VÄPNAREN FLYTTADE SIG oroligt där han låg i skydd uppe på höjden, överblickande det vidstäckta Träskveden. Nere i gläntan, mellan trädens grova stammar, tyckte han sig kunna urskilja Riddarens blänkande rustning i månskenet. Han steg målmedvetet ut mellan träden, in på det öppna fältet. Väpnaren såg att hans svärd var draget, och under vandringen ner till gläntan hade han flyttat riddarskölden från dess position på ryggen till hans vänstra arm. Han stod redo.

”Min vän, du menar väl, men i den här formen av batalj skulle du förmodligen vara mer ett hinder än hjälp” hade riddar Girfan sagt, när Elon uttryckte sin önskan om att få stå vid hans sida. ”Bönderna var fåordiga, och det enda vi vet om denna best är att den skördat många liv, och lämnat kvarlevor svårt sargade. Hur ska jag kunna strida ordentligt när jag inte vet vad vi kommer att möta, och om jag måste oroa mig för ditt välbefinnande samtidigt?” Med det stred riddaren iväg till den omtalade gläntan, där de flesta av de försvunna bönderna återfunnits.

Ett sus gick genom träden, som om ett vinddrag hade ruskat om de översta grenarna runt gläntan, och Elon såg plötsligt hur små, stickande röda ljus tändes i träden omkring riddaren. I en kakafoni av vrål och gälla tjut blev träden som levande då oräkneliga former lösgjorde sig ur dunklet, former med brinnande ögon! Det var inte en best! De var för många för att räknas! De svingade sig ner från grenarna, rusade fram mellan stammarna. Riddaren hann knappt få upp skölden innan han slogs till marken. Elon tvekade. Han visste dock vad han var tvungen att göra. Han sprang för sitt liv.

DJURFOLK

Den något underliga termen 'Djurfolk' är skapad utav mänskliga forskare och historiker i Mundana. Det är en övergripande klassificering på de varelser som tycks ha någon typ av kultur men som samtidigt visar upp likheter som kan kopplas till djur. Exakt vad som räknas till djurfolk varierar i forskarkretsar. Det som dock är gemensamt med alla djurfolk är att de lever i civilisationens utkanter. Om de en gång har haft en högkultur så har de nu blivit besegrade och drivna på flykt. De flesta människofolk samt alver och dvärgar ser på dem med fruktan och misstänksamhet. Djurfolken är för annorlunda och primitiva för att bli respekterade.

Ursprung & skapelsemyter

Det finns många teorier om djurfolkens uppkomst och ursprung. Förutom otaliga skapelsemyter där den ena eller den andra guden skapat dem så finns det otaliga berättelser om människor som syndat och därefter blivit förbannade av en högre makt och förvridna till ett djurfolk.

Enligt raunlänningarna så är kentaurerna människor som valde att rida på sina hästar istället för att dyrka gudarna och således lät gudarna binda häst och ryttare samman till en ohelig varelse. I Caserion finns det en myt (som spridits ut i resten av det cirefaliska samväldet) som berättar att Vulfen är människor som blivit landsförvisade och fördrivna på grund av synder eller grymma dåd. Dessa har blivit slukade av sina mörka sidor och slutligen har de även blivit förändrade till dessa äckliga och fega varelser. I Jargien finns det ett väldigt epos där det berättas om en kvinna som är så driven av lusta att hon förvandlar sin man till en minotaur så att han skall kopulera med henne mer ofta. Han dödar istället henne och sprider fasa hos hennes familj.

Det finns otaliga liknande historier och djurfolken ses ofta som något sjukt och syndigt. Det är människans mörka sidor som har kommit fram. I det jargiska kejsardömet så finns det lärda som menar på att människor som syndar och bryter mot guden Daaks bud sakta degraderar till ett primitivt och djuriskt stadium. De hävdar att det är just det som sker i västlanden just nu där människor blivit mörkhyade, vissa lever i djungeln och springer omkring nakna som djur. I Kamor kan man även hitta bevis för detta där folket som inte tycks ha någon gud uppvisar klara djuriska drag.

En av de hetaste debatterna bland lärda som diskuterar de olika folkslagen är om tiraker tillhör djurfolken då många av dessa är primitiva samt tycks ha samröre med aporna då de har väldigt håriga kroppar. Magikern Saberan av Tolesce inom Legio Colonan hävdar att även dvärgarna borde räknas som ett djurfolk då han säger sig funnit bevis för att de är en avart av ett numer utdött (vad man vet) djur. Han har just nu stora påtryckningar på sig att ta tillbaka sitt påstående.

Den thalaskiske magikraten Sanguis thal Qatada som gjort ingående studier i monster och bestialiska folk hävdar i en av sina avhandlingar att klassifikationen 'djurfolk' är alldeles för simpel och att djurfolken har olika ursprung. Vissa av dem såsom kentaurer, minotaurer, vulfen och ulvar menar han är magiska skapelser från det Coloniska imperiets dagar. Möjligtvis att vissa av dem kan härstamma från det forna riket Radh–Kamra eller möjligtvis riket Edron som drakarna sedan förstörde. Andra folk har skapats i begynnelsen eller härstammar från skugglandet.

Den namnlöse

Om man tittar hos djurfolkens egna skapelsemyter så är de väldigt varierande men det finns dock en gemensam nämnare mellan kentaurerna och minotaurerna. De talar för det första samma språk, tauriska, även om dialekterna är vitt skilda. Sedan så finns det i båda folkens mytologi berättelser om guden som inte har något namn. Denne kallas i allmänhet för 'Den namnlöse'. I deras myter så skall den namnlöse ha skapat dem och satt dem samman av olika varelser så att de skall kunna bli hans bästa tjänare.

Forskare har även dragit paralleller till den mytologiska sagitauren och även kimeran, mantikoran samt hyggelmonstret (se *Monster i Mundana*) och undrar om dessa kan ha samma ursprung som kentaurerna och minotaurerna. Vissa menar att den namnlöse skulle ha varit en forntida magiker andra att han skulle varit en demon eller förvridande gud.

Utbredning

I forna tider så var djurfolkens riken betydligt större än vad de är nu. Forskare har hittat begravningsplatser och lämningar efter väldiga bosättningar som tillhört dessa underliga folk.

På Melorion finns det bland annat spår efter ett forntida ödlefolk och man har hittat reliefer och grottmålningar som visat på deras storhet. Människorna tycks ha dyrkat dessa och varit deras slavar men enades och drev iväg dem. I Tarkas hittade en karavan från Mûhad ett underjordiskt nätverk av tunnlar som tycks tillhört ett insektsliknande folk. De vågade sig inte så långt ned men tunnlarna var längre och gick djupare än något som människor skulle kunna bygga. Raunerna kan berätta om tider då kentaurerna levde på stora områden av de stora stäpperna. Ihärdig jakt och våldsamma konflikter har gjort att raunerna lyckats besegra och dräpa de flesta av dem. Även kamorferna var en gång stora och mäktiga, nu lever de nära inpå de mänskliga folken men har inget eget rike. Folk som arachniderna känner nästan inga till och de finns bara på ett fåtal platser. Ulvarna har klarat sig genom att de är nomadiska samt att de allierat sig med tirakerna.

Trots den forna storheten så har dessa folk fallit samman, fått sina bosättningar förstörda och drivits iväg till civilisationens utkanter. Vissa har lyckats klamra sig fast men inga har den makt som de en gång hade. Det är människorna, alverna, dvärgarna och tirakerna som erövrat Mundana och krossat dem som stått i vägen. Varför just dessa har lyckats går inte att säga men troligtvis har de varit mer teknologiskt innovativa, samarbetat bättre samt haft en starkare övertygelse.

Arachnid

Beskrivning: I djupa skogar där grenarna skymmer det mesta av solens ljus eller i klippiga bergsområden och dimmiga träskmarker kan man finna arachniderna. Det är ett folk som få har hört talas om och det beror delvis på deras avskildhet men även på deras fåtal. Även de som rör sig genom domäner ser sällan till dem då de har skarpa sinnen och håller sig undan från andra folk. Rykten om deras existens kan man dock höra på värdshus i Västmark och i vissa jargiska byar – underliga bleka varelser som lever uppe bland träden och som spinner stora nät för att snärja sina offer.

Arachniderna är något kortare än människor och betydligt smalare med vit läderaktig hud hud, trefingrade, kloförsedda, händer och svarta ögon. Ryggen är täckt med sträv borst och långsmala vassa spröt samt böldliknande utväxter, ryggraden slutar i ett kort, svansliknande, gaddförsett utskott och det är med detta arachniderna spinner sina nät. De böldliknande utväxterna på ryggen är körtlar som framställer nät och gift och det är även här som äggsäckarna växer fram efter befruktningen.

Arachniderna har blott två hål istället för en näsa och munnen täcks av fyra mandibler som kan vikas åt sidan för att blotta ett tungliknande benspröt som används för att inta näring eller spruta in ett giftigt och nedbrytande enzym i ett dött byte. Enzymet löser upp vävnaden, muskler och alla inre organ till en sörja som arachniden sedan suger i sig. Bytet är efter denna akt helt ihopskrumpnat och förvridet och består till största del av hud, senor och ben. I strid väljer arachniden vanligen att greppa sitt byte, sticka in bensprötet och suga ut den vätska som finns där – det vill säga blodet.

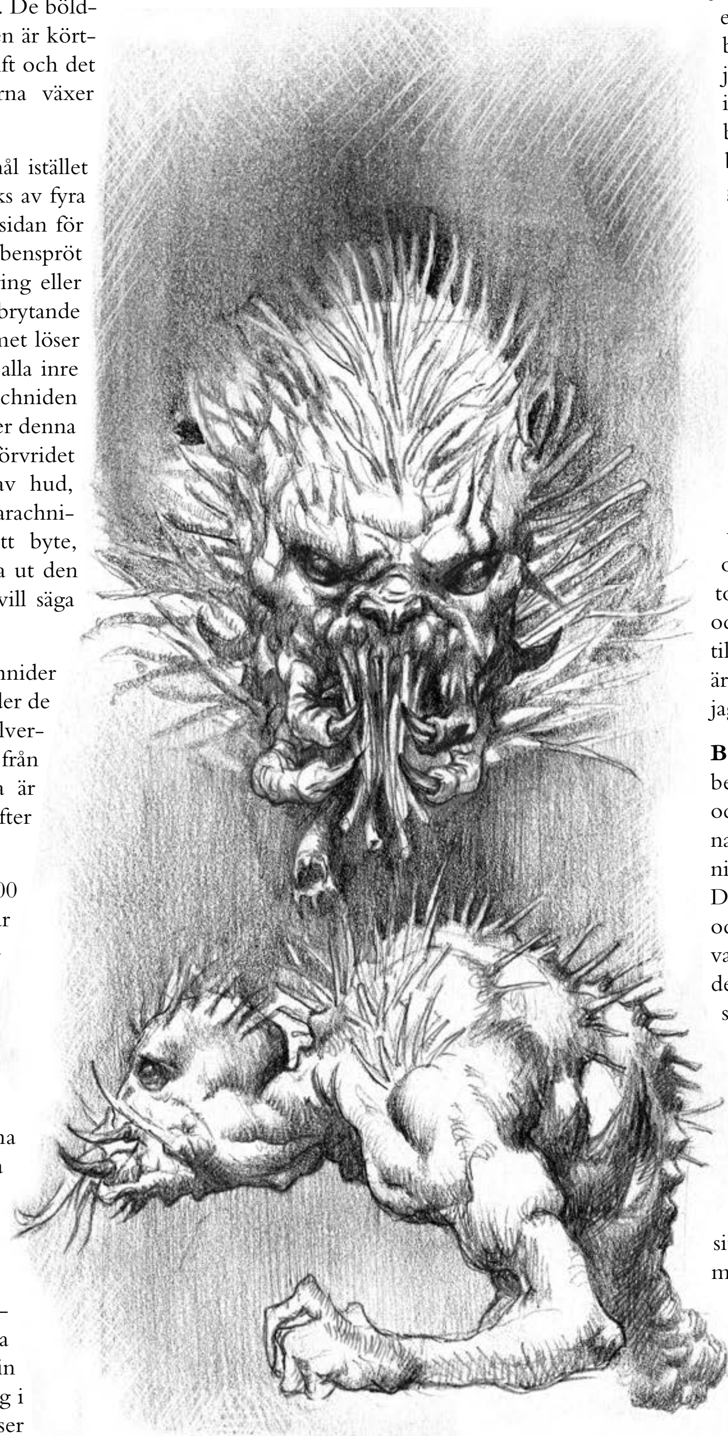
Kläder är inget som arachnider vanligen bär men ibland ikläder de sig ceremoniella dräkter av silvervita nättrådar som de hänger från sina axlar och armar. Dessa är mycket långa och släpar efter dem där de vandrar.

Arachnider kan bli mer än 200 år gamla, och när de närmar sig slutet av sin levnad så söker de sig till någon av deras heliga platser. Där gräver de ner sig i marken, och under mossa och mull tynar de sakta bort.

Utbredning: Arachniderna tycks spridda över hela Mundana men Jargien, Consaber, Forion, Soldarn och i synnerhet Västmark är de riken där de verkar leva i störst utsträckning. De föredrar varmare klimat då kalla vintrar tvingar dem att väva in sig i kokonger för att lägga sig i dvala. De ogillar öppna platser vilket gör det svårt för dem att jaga.

Djupa skogar, träskmarker med dimma och mangroveträd samt kuperade bergslandskap beväxta med skog och snår är de idealiska miljöerna att leva i. Arachnider lever i så små antal såsom tre till fyra individer men i de större områdena kan antalet vara över tjugo. Arachniderna är starkt territoriella och håller sig inom ett givet område och lämnar endast detta i yttersta nödfall – om födan blir för knapp väljer de vanligen att lägga sig i dvala i några år för att sedan vakna och återuppta jakten.

Skogsbränder, förändringar i väder och klimat samt intrång från andra folk kan dock driva iväg dem. Man kan finna spår av deras närvaro i form av gigantiska spindelnät mellan trädstammarna och klomärken av där de klättrat upp och ned för trädstammarna. De lever dessutom i områden där det finns rikligt med spindlar, såväl vanliga såsom jättespindlar (se *Monster i Mundana*).



Jättespindlar brukar dock utgör en konkurrens om födan och befalls vanligen att söka egna jaktmarker även om man ibland kan finna en eller två bland arachniderna. Själva boningarna är antingen i grottor och jordhålor eller i täta områden av skogen där spindelväv spärrar av vägen för de varelser som förflyttar sig på marken – arachniderna själva tar sig fram mellan trädstammarna och i trädkronorna. Gamla borgruiner, kloster eller andra stora byggnader är idealiska som boplats för arachnider. Arachniderna är nattaktiva varelser, de ogillar skarpt ljus och att vistas i direkt solljus torkar ut deras känsliga hud och skadar dem. Om skogen är tillräckligt dunkel eller dagen är molnig så kan de dock välja jaga under denna tid.

Beteende: Trots sitt djuriska beteende, sina jaktinstinkter och på många sätt totala avsaknad av mänsklighet så är arachniderna ett intelligent släkte. De har en telepatisk förmåga och kan kommunicera med varelser utanför sin egen art – dessas tankar är dock mer likt skrik och skränande läten och är plågsamma för arachniderna om de måste uthärdas allt för lång tid – det enda folk som tycks kunna kontrollera sina tankar någorlunda är alverna. Arachnidernas intelligens sitter dock inte i kunskap om matematik, geografi eller historia. De är istället experter på att leva i sin miljö och använder naturen som sitt redskap. De lever nära sin gudinna, som bland

människor bär namnet Arachna, och hela deras existens går ut på att tjäna henne.

Under heliga nätter spinner de silvertrådar mellan skogens träd, vävarna tar underliga formationer och vinden ilar genom den med ett viskande. De parar sig även med varandra och de som står närmast gudinnan upplever kraftiga hallucinationer.

Arachniderna är snabba och smidiga och kastar sig vanligen fram mellan trädstammarna och hoppar mellan trädkronorna. De kan klättra i stort sett på alla ytor och kan ta väldiga språng. Sina byten jagar de genom drev mellan trädstammarna och driver in dem i fångstnät som i förväg blivit utplacerade. Ibland kastar de sig ned på dem i stort antal och dricker deras blod till dess att de dör eller blir medvetslösa. De byten som de tar levande spinner de in i en kokong av sitt nät och det hamnar då i dvala och kan leva så i flera dagar utan mat och vatten. När det är tid att äta av bytet så dräps det och arachniderna injicerar det nedbrytande enzymet.

Egenskaper: Arachnider är nattaktiva varelser med skarpa sinnen. De har en nivå lättare (-Ob1T6) på alla slag där deras sinnen eller färdigheterna Speja, Spåra och Söka spelar in. De är även mycket smidiga och har en nivå lättare (-Ob1T6) även på färdigheterna Hoppa och Klättra. De kan ta sig fram lika snabbt uppe i trädkronorna som på landbacken.

Arachniderna kan spinna flera olika typer av nät och trådar. De använder detta för att linda in sina byten, men även för att skapa boplatser uppe i träden, täppa till flyktvägar och ingångar. Tunna varningstrådar spinns för att varna för inkräktare eller bytesdjur. Ibland vävs även ceremoniella dräkter som bärs vid särskilda högtider – det händer att dessa skänks till medlemmar av arachnakulten. Beroende på syftet kan arachnider välja att spinna många olika typer av vävar. Den väv som spinns för att täppa till flyktvägar är mycket seg, men inte speciellt klibbig. Regeltekniskt har varje tråd pansarvärde [H2, K20, S10], Skadetålighet 5, Chockvärde 10. Ett missat Dödsslag medför att tråden går av. Om en arachnid vill lägga i sig i dvala så spinner den en kokong till sig själv och blir efter det liggande i sömn i Ob3T6 år. En arachnid kan även spinna in ett offer så att det fortsätter vara i en skendöd dvala. Väven blir då bestruken med ett sekret från en av ryggens körtlar och offret vaknar inte från sin medvetslöshet så länge det är inlindat. I detta skendöda tillstånd så får offret bara ett kryss (+1) långtidsutmattning per tionde timme (10 h) på grund av vätskebrist och han drabbas inte alls utav matbrist (se reglerna för törst på sidan 82 i *Spelledarens guide*).

I strid så använder sig arachniderna ibland av en fruktad förmåga där de greppar sitt offer för att sedan penetrera det med sin tunga, som mer liknar ett tubformat spröt. Därefter suger de i sig av offrets kroppsvätskor med en väldig hastighet. Offret får då Ob2T6 i Blodförlust per runda samt ett (+1) Trauma och Smärta i skada. Om offret lyckas bryta greppet så lyckas det även slita sig fri från tungan. Många av de offer som överlevt har kramper och darrningar efter attacken då blodkärlen i chock dragit ihop sig och vätskebalansen i kroppen är rubbad. De offer arachniderna dödat sticker de in sin tunga i och sprutar in ett enzym som sakta löser upp kroppen. Detta enzym fungerar dock inte på levande vävnad och personer som får i sig av det och är vid liv blir endast illamående under några timmar medan kroppen bryter ned enzymet.

Något som utmärker arachnider när man kommunicerar med dem är att de är telepatiska varelser. I synnerhet alver känner av dem starkare än andra raser. Arachnider har även en mental kontroll över alla typer av spindlar och kan använda dessa som sina redskap. Områdena nära deras boplatser kryllar vanligen av spindelväv och giftiga småspindlar för att hålla inkräktare borta, det finns ofta även en och annan jättespindels som vakt. Trots den kontroll arachniderna har över spindlarna så får man komma på att spindlar är djur med ytterst begränsad intelligens. De kan därför inte utföra alla typer av befallningar och ser heller ingen skillnad på personer.

De är mycket känsliga för solljus och direkt solljus orsakar arachniden ett (+1) i Smärta per minut. Däremot så regenererar arachnider ett (+1) Trauma per minut så länge som de har tillgång till föda.

Arachnas dyrkare: Arachniderna är varelser som dyrkar ett väsen som bland människor omnämns som arachna. Arachna är en gudinna som styr över ödet och binder samman den magiska väv som håller samman världen. Få människor har hört talas om henne och än färre följer henne men det finns en liten grupp dyrkare som är centrerade i västmark som kallar sig själva för arachnas folk. Även spindeltrollen (se kapitlet om Troll i denna bok) dyrkar en aspekt av gudinnan även om de kallar den för ”Fader vävare”.

Arachnid

STY:	14	[3T6+4]	**SYN:**	14	[3T6+4]
TÅL:	16	[3T6+6]	**HÖR**:	14	[3T6+4]
RÖR:	18	[3T6+8]	**VÄR**:	14	[3T6+4]
PSY:	10	[3T6]			
VIL:	14	[3T6+4]			
BIL:	10	[3T6]	**AGG**:	8 – Anfaller (Flyr)	

Förflyttning: 11 m/runda, **BF**: 14 kg, **UK**: 7 rutor.
Chockvärde: 14, **Skadetålighet**: 6 rutor.
VINIT: 10, **Insikt**: 8.

Anfallsmanövrer (närstrid):
Greppa (14), se sidan 28 i *Spelledarens guide*.
Klor (14), ObH3T6+2, Bryt(–), SI(12/12).
Tunga* (14), ObS2T6+2, Bryt(–), SI(11/12).

* När arachniden träffat med sin vassa beniga tunga kan den suga ur offrets blod. Varje runda som arachniden suger i sig av blodet får offret Ob2T6 i blodförlust samt tar ett (+1) Trauma och Smärta i skada.

Försvarsmanövrer: Undvika (16), Motanfall (14).

Träfftabell: Samma som för humanoider (tabell R2–45 i *Spelledarens guide*).

Rustning: Generellt: [H3, K4, S3]
Seg och benig hud [H3, K4, S3] Täcker alla kroppsdelar.

Färdigheter: Gömma 14, Hoppa 14**, Jakt 16, Klättra 16**, Simma 12, Smyga 14, Speja 12***, Spåra 12***, Stridsvana 12, Söka 12***, Undvika 16, Överlevnad 12.

** Arachniderna har smidiga och böjliga kroppar. Alla slag för Hoppa och Klättra är en nivå (-Ob1T6) enklare. ’

*** Arachniderna är mycket perceptiva och har känsliga sinnen. Alla slag för Speja, Spåra och Söka samt slag mot Syn och Hör är en nivå (-Ob1T6) enklare.

Språk: Telepati.

Insektoid

Beskrivning: Insektoiderna lever i enorma stacksamhällen som kan hysa flera tiotusentals individer vilka alltid styrs av en drottning. Insektoidernas samhälle ter sig som en syntes av flera olika insektoida raser, då en stack kan innehålla en mängd till synes mycket olika insektoider, men i själva verket är det frågan om en och samma ras som kan ta sig olika former beroende på vilket kast de tillhör. Insektoidernas drottning har förmågan att biotropiskt förändra varje varelse hon föder fram. Hon väljer sålunda vilket kast den ska utvecklas till. Insektoidernas kastsystem bygger på deras mått av medvetenhet, där de individer med högt medvetande styr över de med lägre.

Utbredning: Insektoiderna är idag en ovanlig syn i centrala Mundana. Gamla förstenade rester från enorma stackar här och var vittnar dock om att de en gång måste ha levt även i de centrala delarna. Exempelvis kan man på flera ställen i Västlanden finna rester av övergivna stackar. Numera återfinns insektoiderna nästan enbart i de avlägsna delarna av Mundana. Rykten om jätteinsekter öster om Ebhron och ständiga drabbningar mellan ödlefolket och insektoider vittnar om var det kan finnas stackar. Om man skall tro vissa sjöfarares historier så skall det i Mundanas utkanter finnas länder med stackar så höga att de går att missta för berg, omgivna av svärmar av hundratusentals insektoider, gigantiska moln som förmörkar himlen. Även om man naturligtvis bör ta dessa rykten med en nypa salt så har liknande ögonskildringar förtäljts av flera olika källor varvid man ändå måste utgå från att de har en viss sanningshalt.

Insektoiderna är extremt duktiga på att anpassa sig och kan leva i princip vilken miljö som helst. På grund av att byggnationen av deras fästen sker mestadels under jorden så finns det dock anledning att tro att de föredrar att bebo mark som inte är för svår att gräva i eller för porös för att vidhålla lämplig stabilitet.

De flesta gör misstaget i att tro att det är byggnationen ovan mark som är insektoidernas stack. Denna termitstacksliknande byggnad i ett hårt, lätt och stenliknande material, kan visserligen vara flera hundra meter hög men är ändå bara fästets port. Därifrån sträcker sig flertalet gångar vidare ner under jorden där det verkliga fästet ligger. Själva porten fungerar framförallt som ett försvarsverk mot inkräktare men även som ett fördelningssystem av alla olika ut – och ingångar. Stacken består av en mängd olika kamrar och gångar under jorden som kan sträcka sig kilometervis åt alla håll. Generellt kan man säga att ju djupare och mer centralt en kammare ligger desto mer vital är den för stackens överlevnad. Drottningens kammare ligger exempelvis alltid rakt under porten men så djupt ner som möjligt. Stackbyggnationen ovan mark är ofta en mycket livfull plats med hundratals, kanske tusentals, insektoider flygandes eller springandes in eller ut utförande diverse sysslor. Det finns dock en del fästen vars port ligger ödsligt tom då stacken förseglat alla gångar upp mot ovan mark. Varför detta ibland sker är det ingen som vet, men det finns de som gjort misstaget att tro att stacken varit övergiven bara för att bege sig på upptäcksfärd ner i djupet och aldrig återvända. Insektoidernas fästen kan ligga i princip var som helst i Mundana, till och med i närheten av övrig civilisation, men de lever dolda i sitt förseglade fäste under ytan. Förr eller senare kan det dock hända att de åter beger sig till ytan vilket sannerligen skulle lamslå eventuellt civiliserade grannar då tusen och åter tusen insektoider plötsligt väller fram från ingenstans.



Beteende: Insektoiderna har ingen religion utan istället något som kan beskrivas som 'medvetandet'. Medvetandet är något som bäst liknas vid varelsernas gemensamma själ. Varje stack har sitt eget medvetande men indicier tyder på att de olika stackarna kan ha kontakt med varandra vilket väcker frågan om deras medvetanden är sammanlänkande på något vis. Individualitet existerar inte i insektoidernas samhälle utan stacken prioriteras över individens liv. Insektoiderna har vad som verkar vara en nästan total avsaknad av känslor. De känner ingen sorg, glädje ilska eller hat. Vad de än vidtar sig så gör de det för att det är medvetandets vilja och såldes för stackens bästa och alla uppgifter genomförs med en kylig mekanisk beslutsamhet. Drottningen är alltid den individ som har starkast kontakt med medvetandet och genom sitt telepatiska band är hon ständigt medveten om vad stacken företar sig och vilka behov den har. Hovdamerna fungerar som drottningens telepatiska förstärkare, och var än de befinner sig är hennes närvaro extra stark.

Insektoiderna har endast ett relativt psyke eftersom de inte har egna själar utan en gemensam stor kollektiv själ. En stack växer sig starkare i medvetande genom att suga i sig psykisk kraft från andra besjälade varelser. Antingen måste drottningen personligen konsumera den psykiska energin eller så kan hennes hovdamer göra det åt henne. Faktum är att det som starkast begränsar en stack från att växa är dess medvetandes styrka. En stack kan helt enkelt inte växa utan att medvetandet också gör det. En stack är därför i ständigt behov av ny psykisk kraft från besjälade varelser. Schamaner från ödlefolket har konstaterat att andevärlden runt en insektoidstack ter sig mycket underlig. Den tycks vag och ödsligt tom nästan som om den inte fanns där alls. Alla slag för att interagera med Andevärlden räknas alltid som en nivå svårare (+Ob1T6) i närheten av en insektoidstack. Likaså räknas området som lågmagiskt för psykotropi.

Insektoiderna lever mestadels av ett slags organisk massa de odlar fram i sina odlingskamrar. De behöver även kött för att överleva, och har fångar från ytan ovan, dels i form av djur men även i form av besjälade varelser, vilka lever som boskap i fångenskap under ytan. De flesta av dessa besjälade varelserna är i praktiken även de som djur då de degenererats efter generationer av fångenskap och dränering av psykisk kraft. På grund av detta är nytillskott av besjälade varelser nödvändig för att hålla uppe den psykiska energin, då dessa används som levande lager av energi. Vid dessa tillfällen sänder stacken ut sina infiltratörer för att söka efter nytt besjälat liv som då det lokaliserats, infångas och förs till fångenskap. Att hamna i fångenskap hos insektoiderna är något av det värsta en besjälad varelse kan tänkas råka ut för. Den omilda behandlingen och den ständiga psykiska tortyren under insektoidernas parasiterande är nog för att driva även den starkaste av själar till galenskap.

Ett problem som alla fästen har är de individer som ibland av oförklarlig anledning förlorar kontakten med medvetandet. Dessa tycks istället få en egen medvetenhet och börjar agera på individuell basis. Dessa ses som ett stort hot och de är anledningen till att förgörarna rutinmässigt och mycket nitiskt ständigt in-

spekterar en stacks individers psyken. Även om dessa avvikelser kan vara svåra att identifiera så har de ingen större påverkan på samhället i stort så det kan tyckas underligt varför stacken ser dem som ett sådant stort hot. Kanske är den underliga sjukdomen anledningen. Vissa stackar drabbas av en psykotropisk sjukdom som gör att stacken förlorar kontrollen över allt fler individer som får en direkt fientlig natur gentemot stacken. Dessa visar dock ingen synlig avvikelse utan agerar i hemlighet för att sabotera stacken. Det verkar även som om de som blir smittade instinktivt kan identifiera varandra samt agera tillsammans. Sjukdomen drabbade först ett numera öde fäste på sydöstra Takalorr och sen dess har det drabbat stack efter stack i koncentriska cirklar därifrån i en ökande radie. Alla de fästen som drabbats har slutligen utplånats. Sjukdomen är den främsta anledningen till att fästen dör ut och kanske är det för att skydda sig mot denna som vissa fästen förseglar och maskerar sig från ytan.

Egenskaper: Insektoider kan inte lära sig vanliga språk då de saknar talorgan men det är möjligt att kommunicera med dem på

De olika insektoida kasten

Drottning: Drottningen är vad man skulle kunna kalla för stackens hjärna. Hon finns alltid i stackens centrum, i den jättelika äggkläckningskammaren. Alla insektoider föds av henne och hon har ett telepatiskt band till dem alla. Genom hennes direkta länk till medvetandet så vet hon precis vilka sorts kast av insektoider hon behöver avla fram för att säkra stackens överlevnad. En stacks egentliga enda svaghet är just dess drottning – utan någon drottning så är en stack dömd att dö ut. Hon har en enorm bakkropp och hornliknande utväxter över nacke och rygg (används för att alstra psykotropisk kraft). Går på sex spindelartade ben, och har ytterligare två ben på sin humanoidliknande överkropp.

STY:52, TÅL:38, RÖR:6, PSY:(20), VIL:25, AND:18, SYN:10, HÖR:12. Speciella egenskaper: AP, PS, PSS.

Hovdam: Varje fäste har ett fåtal hovdamer. Ju fler hovdamer dett fäste har, desto mer kraftfull drottning och medvetande, har stacken. Hovdamerna fungerar som drottningens telepatiska förstärkare och där de befinner sig är drottningens närvaro extra stark. I krig agerar hovdamer som ett slags generaler. Påminner utseendemässigt om drottningen men är mindre och har färre utväxter.

STY:22, TÅL:17, RÖR:16, PSY:(15), VIL:20, AND:15, SYN:14, HÖR:16. Speciella egenskaper: AP, PS, PSS.

Förgörare: Ett slags polisiära insektoider som vakar över stackens psyken, för att lokaliser eventuellt främmande livsformer samt likvidera ej önskvärda medlemmar av stacken. De förflyttar sig på fyra ben och har ytterligare två armar på överkroppen. Bak på kroppen sitter en gaddförsedd svans.

STY:24, TÅL:20, RÖR:18, PSY:(14), VIL:22, AND:15, SYN:18, HÖR:20. Speciella egenskaper: PSS, GI.

Infiltratör: Infiltratörenas uppgift är att sondera främmande marker efter potentiella fiender samt att infiltrera fiendens marker för att samla viktig information. De är små och skalbaggsliknande med en del sensoriska utväxter.

STY:7, TÅL:12, RÖR:16, PSY:(14), VIL:18, AND:14, SYN:24, HÖR:24. Speciella egenskaper: PO, V.

Utrotare: En tyngre attackbaserad enhet specialiserad på utrotning av fiender. De har fyra ben på en bred underkropp, och två armar med väldiga, knivskarpa, krabbliknande klor de använder som vapen.

STY:36, TÅL:30, RÖR:12, PSY:(13), VIL:18, AND:10, SYN:12, HÖR:12.

Jägare: Stackens vanliga soldater som även har i uppgift att infånga levande föda. Underkroppen har fyra ben och den mer humanoida överkroppen har fyra armar med vassa hornutväxter som fungerar som vapen.

STY:18, TÅL:16, RÖR:14, PSY:(13), VIL:16, AND:10, SYN:14, HÖR:14. Speciella egenskaper: V.

Äggjungfru: Ansvarar för framavlandet, äggen och matning av barnen/larverna.

STY:16, TÅL:18, RÖR:10, PSY:(12), VIL:14, AND:8, SYN:10, HÖR:12.

Drönare: Ansvarar för befruktningen av drottningen. De dödas sedan för att bli mat till sin egen avkomma.

STY:14, TÅL:16, RÖR:10, PSY:(12), VIL:12, AND:8, SYN:8, HÖR:8.

Svärmare: Stackens vanliga arbetare som utför de flesta allmäna arbetsuppgifter. Fyra ben fästa vid underkroppen och fyra armar vid den humanoida överkroppen.

STY:12, TÅL:14, RÖR:16, PSY:(11), VIL:15, AND:8, SYN:10, HÖR:10. Speciella egenskaper: V.

Koloss: Jättelika insekter som finns i olika former. Vanligtvis används de som arbetsmaskiner men i krigstid blir de mycket effektiva krigsmaskiner istället. Fungerar som lastutrymmen för transporter av trupper ut i strid eller av fångar till odlingskammrarna. De är skalbaggsliknande, och förflyttar sig på sex ben, och har ytterligare två ben att arbeta/strida med.

STY:120, TÅL:50, RÖR:8, PSY:(11), VIL:20, AND:6, SYN:12, HÖR:10. Speciella egenskaper: SS.

Grävare: Arbetarkast som gräver nya gångar och vars kroppar är utformade för detta. De har en liten kropp med 4 mycket stora och stabila ben att stå på. Två gigantiska grävarmar är fästa vid överkroppen.

STY:40, TÅL:30, RÖR:9, PSY:(11), VIL:18, AND:6, SYN:8, HÖR:14. Speciella egenskaper: SS.

Byggare: Har förmågan att utsöndra ett exkriment som är segt och formbart för att sedan stelna och möjliggöra byggnation. Exkrimentet blandas med sand och mineraler för att bli extra hårt.

STY:25, TÅL:20, RÖR:11, PSY:(11), VIL:18, AND:6, SYN:10, HÖR:10.

Odlare: Odlar maten i odlingskammrarna. Maten är en organisk massa, en blandning av olika alger, som odlas fram och berikas med framför allt kött om det finns att tillgå. Odlarna är maskliknande varelser med en stor, taggig mun. De har dessutom en gadd på bakkroppen de använder för att injicera lugnande medel i sina fångar.

STY:15, TÅL:16, RÖR:14, PSY:(11), VIL:17, AND:6, SYN:12, HÖR:12.

Futil: Små insekter som springer runt och utför små restuppgifter. Fungerar även som reservföda åt de större behövande insektoiderna. Har en mängd olika utseenden.

STY:4, TÅL:3, RÖR:15, PSY:(5), VIL:10, AND:5, SYN:12, HÖR:12.

telepatisk väg. Detta går att göra exempelvis med magi men schamaner verkar också kunna göra det då de har kontakt med andevärlden. Drottningen och hennes hovdamer har även förmågan att kommunicera med besjälade varelser, dock på ett mycket instinktivt sätt så som i känslor och bilder.

Insektoiderna identifierar vararandra inte via utseende eller lukt, utan psykiskt, då alla insektoider har förmågan att förnimma det särskilda psykotropiska fält som omger varje levande varelse. Detta gör det möjligt att lura dem med hjälp av speciellt utformad psykotropisk magi, något som också har utnyttjats av deras fiender i det förgångna. Alla insektoider har Andeförnimmelse som ett primärt sinnesattribut. De är i regel inget vidare på att se andevärldens invånare men däremot har de alltid två nivåer enklare (-Ob2T6) att känna av ett väsens själsliga utstrålning.

Assimilera Psyke (AP): Drottningen och hennes hovdamer har förmåga att assimilera besjälade varelsers psykiska kraft. Detta görs genom att de först greppar eller på annat sätt gör offret oförmöget att röra sig för att inte kunna slita sig under själva assimileringen. Sedan kör de in sin gaddförsedda tunga i offrets nacke. Efter att denna kontakt skapas så påbörjas den psykiska dräneringen av varelsens psyke vilket är en minst sagt obehaglig känsla för offret. Regelmässigt fungerar det så att insektoiden först måste bryta ner offrets psykiska barriär genom att vinna en psykisk duell där båda parterna slår ett normalsvårt (Ob3T6) slag mot PSY där den med bäst effekt vinner. Insektoiden får dock en nivå enklare (-Ob1T6) för varje extra hovdam som understödjer i processen (dock lägst Ob1T6 i svårighet). På samma vis kan offret öka insektoidens svårighet med en nivå (+Ob1T6) för varje besjälad varelse som aktivt koncentrerar sig för att skydda honom eller henne. Om offret vinner duellen får insektoiden den modifierade svårighetsgraden antal ObT6 i Långtidsutmattning. Om insektoiden vinner förlorar offret permanent 1 i PSY och får Ob1T6 i Långtidsutmattning. Insektoiden får slå ett förbättringsslag för PSY med Ob2T6 varje gång den lyckas vinna en duell mot en besjälad varelse med lika eller högre PSY. Om slaget lyckas ökar PSY med ett steg. Om offret skulle lyckas slita sig så att insektoidens tunga rycks ut under assimilering (kräver ett lyckat STY mot STY slag mot insektoiden) måste insektoiden lyckas med ett PSY–slag med samma modifierade svårighetsgrad som under duellen för att inte drabbas av ett psykotropiskt bakflöde som överbelastar dennes psyke och orsakar den modifierade svårighetsgraden antal ObT6 i både Smärta och Trauma. Även offret skadas då den gaddförsedda tungan slits ur skallen och får Ob3T6 Stickskadeverkan i skallen som om den orsakar en allvarig skada automatiskt drabbar hjärnan.

Psykotropiskt skri (PS): Drottningen och hennes hovdamer har förmågan att utbringa ett fruktansvärt öronbedövande skri som är laddat med psykotropisk energi. Alla icke insektoida varelser inom drottningens/hovdamens PSY × 10 meter måste lyckas med ett PSY–slag av normal svårighet (Ob3T6) för hovdamernas skri, eller ett svårt slag (Ob4T6) för drottningens skri, för att inte drabbas av skräck och fly i panik. Skriet ger dessutom automatiskt +1 i Smärta till alla icke insektoider inom räckvidden och om PSY–slaget fumlas erhålls istället +Ob1T6 i både Trauma och Smärta.

Psykotropisk smärtstöt (PSS): Drottningen, hovdamerna och även förgörarna har förmågan att med tankens kraft överösa ett mål inom förnimbart avstånd med en intensiv smärta. Insektoiden väljer hur många ObT6 Smärta den vill tillfoga sitt offer och måste sedan lyckas med ett PSY–slag med samma antal tärningars svårighet. Insektoiden får lika många tärningar i Långtidsuttmatning som antal skadetärningar den önskar åsamka.

Syraspott (SS): Kolosserna och Grävarna har förmåga att spy ut en flod av syra. Detta används främst till att lösa upp hårda material för att kunna gräva enklare men syraspottet kan även användas som en anfallsattack. Syraspottet har en räckvidd på insektoidens STY/10m och svårigheten att träffa är Ob3T6. Syran träffar Ob1T6 antal kroppsdelar hos offret (upp till offrets max antal kroppsdelar – vilket vanligtvis är 7 för humanoida varelser). Syran ger +Ob1T6 i både Trauma och Smärta för varje drabbad kroppsdel i insektoidens TÅL/5 antal rundor. Varje lager av kläder eller pansar skyddar dock helt mot denna skada i en runda innan de fräts igenom.

Vingar (V): De insektoider som är bevingade kan flyga med en hastighet av upp till och med fem gånger (×5) sin vanliga FÖR. Bärförmågan räknas alltid som halverad då de flyger.

Giftinjektion (GI): Förgörarna är utrustade med en gaddförsedd svans med vilken de kan injicera ett ytterst dödligt gift. Om förgöraren lyckas med sitt anfallsslag för svansen och dessutom penetrerar eventuell rustning så injiceras giftet automatiskt. Giftet ger +Ob1T6 kryss Trauma varje runda under loppet av åtta (8) rundor. Offret får dock genast slå ett normalsvårt (Ob3T6) Tålighetsslag. Lyckas slaget halveras traumaökningen, ett perfekt slag medför att traumaökningen blir en fjärdedel och ett fummel medför att traumaökningen dubblas. Om förgöraren vill förstärka giftets effekt så kan denne låta gadden sitta kvar. För varje extra runda den sitter där kan ytterligare en dos av giftet pumpas in. Varje extra dos medför ett nytt TÅL–slag slås där svårighetsgraden ökas med ytterligare en nivå (+Ob1T6). Detta nya slag räknas bara om det har en sämre utgång än tidigare slag. Likaså förlängs giftets effekt med ytterligare en runda för varje extra dos. På så vis kan förgörarna med hjälp av sina giftinjektioner till och med avliva de gigantiska och mycket tåliga kolosserna om så skulle behövas.

Psykotropiskt osynlighet (PO): Infiltratörerna har förmågan att göra sig psykotropiskt osynliga, det vill säga att de lurar sinnena på de som har uppmärksamheten riktad åt deras håll och får dem att tro att de inte är där. Observera att osynligheten gäller mot alla sinnen och iakttagelsefärdigheter då personen i fråga helt enkelt psykiskt förtränger infiltratörens närvaro. Om någon har chans att upptäcka infiltratören måste denne först lyckas med ett svårt (Ob4T6) slag mot PSY innan de får lov att slå mot sinnen eller färdigheter som vanligt.

Insektoid – Jägare

AGG: 13 – anfaller (ignorerar)

Förflyttning: 13 m/runda, **BF**: 34 kg, **UK**: 10 rutor.
Chockvärde: 16, **Skadetålighet**: 7 rutor.
VINIT: 9, **Insikt**: 8.

Anfallsmanövrer (närstrid):
Bett (12), ObH2T6+2, Bryt(–), SI(10/11).
Klor (12), ObH3T6+2, Bryt(–), SI(11/11).

Försvarsmanövrer: Undvika (10), Motanfall.

Träfftabell: Samma som för humanoider (tabell R2–45 i *Spelledarens guide*).

Rustning: Hårt skal [H9, K8, S8] Täcker alla kroppsdelar.

Färdigheter: Jakt 14, Speja 12, Spåra 10, Stridsvana 12, Söka 10, Undvika 10, Överlevnad 16.

Språk: –

Kamorf

Beskrivning: Kamorferna är ett uråldrigt, odödligt släkte, fruktade och mytomspunna på många håll. Det sägs att de i sina hemliga fästen under djunglernas träsk döljer fantastiska hemligheter från Mundanas förflutna. Men deras magi var långt mäktigare i forntiden, och de är nu ett döende folk som i desperation försöker hitta ett sätt att överleva.

Kamorfer brukar beskrivas som 'ödlemän' eller 'kameleontmän' av människor. De är omkring 1,5 meter långa men relativt tunga för sin storlek. Somliga är spensliga, men de flesta har en rätt kompakt kroppsbyggnad. Benen är annorlunda ledade än hos människor och mer lika benen hos fåglar. Smäckra svansar förbättrar deras balans. Fötterna är tretåiga med stora klor. Händerna är kraftiga med fyra kloförsedda fingrar, men kamorfernas greppförmåga är inte riktigt lika bra som människors. Huvudena är smäckra och ödlelika, med huggtandsförsedda rovdjurskäkar och spelande tungor. En märklig detalj är att kamorfernas ögon saknar pupill – de glöder bara med ett kallt sken som tycks pulsera när de alstrar magi, och dessutom skifta ton efter aspekten de väver.

Hela kroppen täcks av fjäll som har förmågan att ändra färg efter omgivningen. Ingen vet således vilken färg kamorfer egentligen har, även om de i regel antar en ton åt det brungröna hållet i djunglerna. Kamorfer saknar helt kön, och oftast går det inte att urskilja ålderstecken överhuvudtaget. Det finns vissa individer som ser äldre och mer slitna ut än andra, men det kan måhända bero på låg Qadosh eller umbäranden i det förflutna.

Dräktkulturen är mycket anspråkslös. Krigarna brukar nöja sig med höftskynken, benlindor och sparsamt utsmyckade läderrustningar, eller inga kläder överhuvudtaget – det är så deras kameleontförmåga kommer bäst till sin rätt. Magiker klär sig gärna i långa kåpor och halskragar i brons eller guld belagda med halvädelsten.

Utbredning: Kamorfiska boplatser är underjordiska komplex som till en början ter sig ganska primitiva för en besökare, men blir mer och mer enastående ju djupare ner man kommer. Ingenting eller mycket lite av fästena märks ovan jord – i bästa fall fragmentariska ruiner så söndernötta att det tycks omöjligt att avgöra vilken kultur som en gång byggt dem. Tirakerna på Takalorr och tosherna i Eumos urskogar har förstått tillräckligt för att undvika träskmarker med ruiner i, för där sägs kamorferna leva.

Det finns oftast en huvudingång som är förseglad och väl dold i naturen. Istället tar man sig in via små, långa undervattensgångar som leder till fästets förmak – trånga, torrlagda kammare. Här finns en del förråd och bevakningssystem – ofta elementarer och besvärjelser. Klaustrofobiska, fuktiga labyrinter leder ner till det verkliga fästets yttre hallar, där skimrande skrivtecken på väggarna lyser upp mörkret. Också här är det ganska tomt, dock – de yttre hallarna är mest en lång buffert mot inkräktare, ibland försedda med slussystem så att de kan vattenfyllas fullständigt. I fästets hjärta finns bostäder, verkstäder och laboratorium kring ett stort underjordiskt torg. Tjänare och eventuella fångar hålls i kammare som gränsar till de yttre hallarna. Ännu längre ned i djupet förvarar kamorferna sina skatter och arkiv, skyddade av nya labyrinter.

Beteende: Kanske är det kamorfernas intelligens snarare än deras eviga liv som i första hand skiljer dem från andra släkten. De har lätt för att presentera gåtfulla och kalla fasader och de känsloyttringar de ger ifrån sig är ofta återhållna och subtila. Det är svårt för andra varelser att läsa av kamorfers kroppsspråk och tonläge, och än mer obegriplig är deras abstrakta humor och fascination för invecklade gåtor. De älskar att utröna kryptiska mönster i saker och ting, och håller vetenskap högt anseende. En kamorf som är något stort på spåren kan bli smått begeistrad och pressa sig till sitt yttersta för att utforska saken till fullo, och då om någonsin uppvisa en brist på tålamod. Hos många finns en närmast barnslig för-

Kamorfernas fraktioner

Mundanas kamorfer är uppdelade i tre större fraktioner som har sina egna agendor och planer.

Dakhû'r–nu: Dakhû'r–nu betyder ordagrant 'Härskarnas hov'. Det är den största och mest ursprungliga fraktionen kamorfer, men också den mest uppgivna. Dakhû'r–nu har nämligen kommit att tro att inte ens magibarriärernas rämnande i det långa loppet kan rädda deras släkte från utplåning. De är för få, och för gamla. De har planer på ett världsherravälde, att ta makten över någon av de 'lägre' civilisationerna när det blir en tid av kaos och tumult. Med dessa dödliga slavars hjälp hoppas de kunna upphöja sig själva till gudar.

Dakhû'r–nu har aldrig släppt sina band till Zius fornkultur, där de själva fungerande som halvt gudomliga orakel, och har än idag Västlanden som huvudsaklig maktsfär och intresseområde. Deras högsäte sägs förvisso ligga på en plats som heter Blodbergen långt bortom Menon–Aun, men om deras aktiviteter där vet man föga. Dakhû'r–nu betraktas av andra kamorfer som konservativa. Typiska exempel är saker som att de ägnar sig åt figurativ konst, spår i inälvor och himlakropparnas rörelser och lyser upp sina fästen med ceremoniella eldar. Utomstående kamorfer vet bättre än att underskatta dem på grund av sådana små excentriciteter, dock – nästan alla riktigt gamla och mäktiga kamorfer räknas till Dakhû'r–nu.

Xiannu: 'Hoppfullhetens hov', är emot de äldstes planer på nytt världsherravälde då de ser det som högmodigt och dömt att misslyckas. Istället hävdar de att släktets fortbestånd kan och måste tryggas på något sätt så att de kan leva vidare sida vid sida med de yngre raserna. Dessa meningsskiljaktigheter ledde till kamorfernas sista krig sinsemellan, där Xiannu förlorade och drog sig tillbaka till Takalorr och några fästen i väster som Dakhû'r–nu övergivit.

Merparten av Xiannu är praktiska till sinnelaget, och väldigt öppna för nya intryck och upptäckter. De arbetar hårt på att finna ett sätt för sitt folk att samexistera med de yngre släktena på Mundana, och forskar i att utplåna den magiska fördämning som drakarna sägs ha skapat. Som avfällingar har de övergivit mycket av kamorfernas uråldriga traditioner och tvingats bygga sin makt på de begränsade resurser de kunnat få med sig från de gamla fästena. Inte heller Dakhû'r–nu är främmande för att beblanda sig med lägre stående raser om det tjänar deras syfte på något sätt, men Xiannu gör det långt mer frekvent – inte alla gånger av nödvändighet så mycket som nyfikenhet.

S'ekêsh–nu: Det finns en liten, tredje fraktion, 'Förledarnas hov', som i samband med kriget mellan Dakhû'r–nu och Xiannu valde en helt annan väg att gå – de infiltrerade sina släktingar ödlefolkets mer dynamiska och levande samhälle. De har på magisk väg gjort sig allt mer lika ödlefolket under seklerna – ibland blott genom illusioner, men ofta genom att faktiskt bygga om sina egna kroppar.

Deras motivationer är naturligt nog omdiskuterade av de andra kamorferna – ursprungligen var S'ekêsh–nu helt enkelt en grupp som ägnade sig åt att stjäla ödlefolkets ägg så att nya kamorfer skulle kunna skapas. Med tiden har det dock påståtts att somliga i S'ekêsh–nu hoppas bli ett med ödlefolket på allvar, för att på så sätt undgå kamorfsläktets dödsdom.

tjusning i att leka med lägre varelsers psyken, då de finner dessa både humoristiskt simpla och märkligt komplexa på samma gång.

Trots allt detta har kamorferna i grunden samma slags instinkter och drifter som människor. Undantaget är sexualitet, något kamorferna saknar på grund av sin länge försvunna fortplantningsdrift. Därmed inte sagt att de inte kan känna kärlek, men den är mycket olik det människor normalt skulle mena med ordet. Kamorferna är solitära varelser, och hyser sällan någon större tillgivenhet för varandra som individer – känslan av samhörighet med kollektivet är så nära mänsklig kärlek de kommer.

Alla sanna kamorfer är jämlikar – den vaga hierarki som finns baseras på ålder och meriter. Odödligheten till trots måste de flesta fortfarande äta, och många fyller därför funktionen som jägare och krigare. De samlar föda, och skyddar fästet mot inkräktare och upptäckt. Behovet av livsmedel är egentligen den främsta anledningen till att kamorferna i första hand behållit de fästen som ligger långt från människornas civilisation. På så vis kan de utnyttja ett stort resursområde och ändå slippa oönskad uppmärksamhet från lägre raser. De äldste stannar oftast i fästet och sysslar med det de gör bäst – hantverk, administration och forskning.

Få kamorfer känner sig bundna av lägre varelsers sociala normer, och de är i regel beredda att göra allt för att uppnå sina mål. Deras moral är djupt rotad i en livssyn där individen som sådan betyder föga i det längre och större perspektivet, och enskilda individer har sällan något värde för dem.

Vad ceremonier och riter beträffar finns knappt några kvar i kamorfernas kultur. Alla sådana ytliga vördnadsbetygelser har sedan länge fått ge vika för enkelhet, ärlighet och pragmatism. Därmed inte sagt att de inte fascineras av lägre varelsers hierarkier och kulturyttringar – sådana är ack så intressanta att studera.

Egenskaper: Kamorfernas förmåga att ändra färg efter omgivningen är ett suveränt kamouflage, i skogsterräng tar det bara en runda om de står stilla. Att se en kamouflerad, stillastående kamorf är tre nivåer (+Ob3T6) svårare än normalt, och att se en som rör sig långsamt i rätt terräng är en nivå svårare (+Ob1T6). Dessa svårighetsökningar gäller också om man försöker träffa en kamorf med avståndsvapen om denna är längre bort än tio meter.Detta kräver dock att kamorferna är i stort sett nakna.

Kamorfer är naturliga amfibier och kan hålla andan under mycket lång tid; detta symboliseras av att alla utmattningskryss från syrebrist och drunkning halveras.

De är växelvarma och kan behöva solbada eller kyla ned sig i vatten emellanåt; kalla klimat har de svårt för överhuvudtaget. Alla Utmattnings– och Traumakryss för nedkylning fördubblas. Ofta kompenserar de dock för detta med magiska artefakter som hjälper dem att reglera kroppstemperaturen.

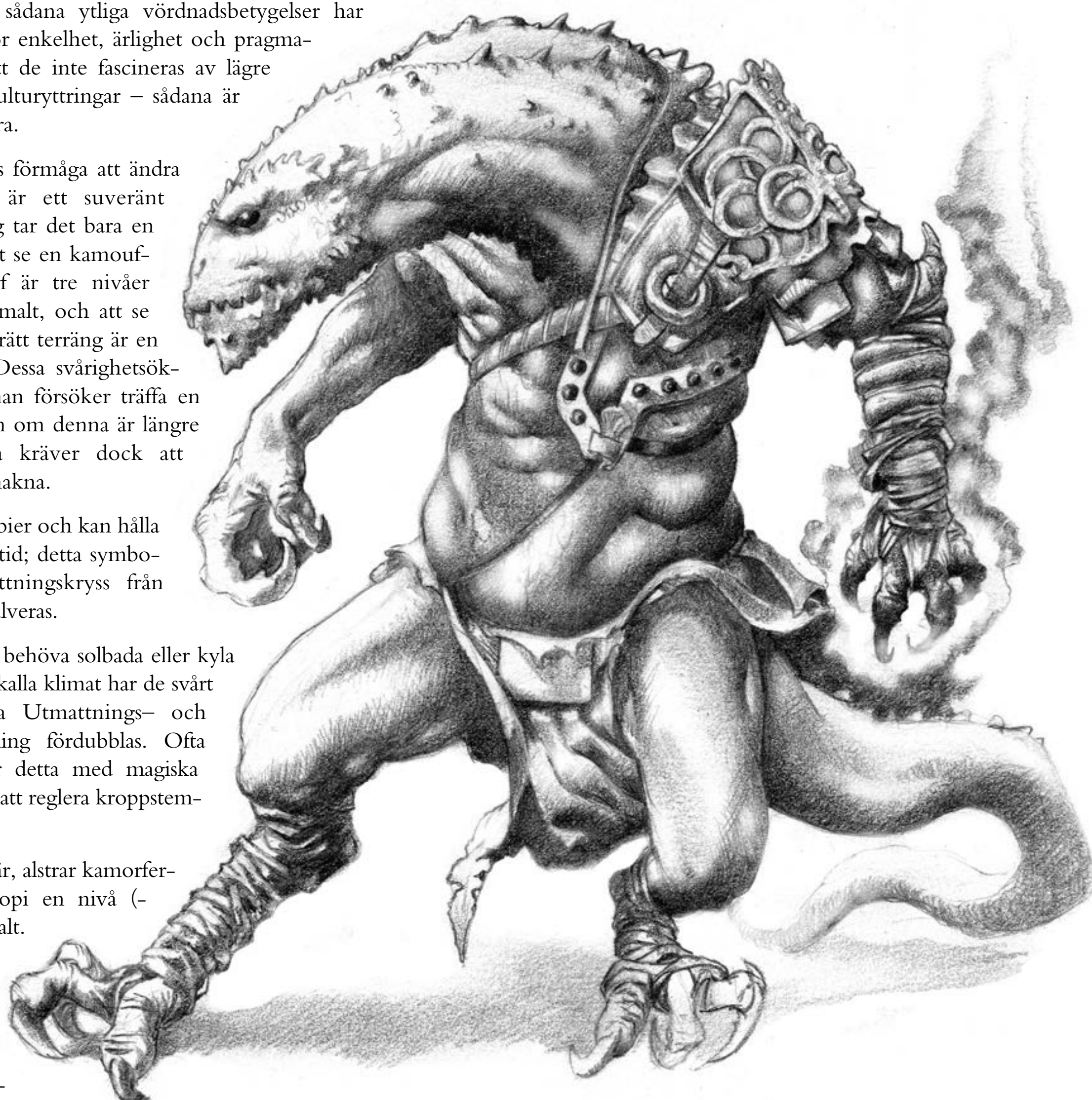
Naturligt magiska som de är, alstrar kamorferna fototropi och hydrotropi en nivå (-Ob1T6) lättare än normalt. Svårigheten kan dock aldrig gå under mycket lätt (Ob1T6).

När de en gång nått vuxen ålder, åldras kamorfer aldrig mer på naturlig väg – det kan finnas enstaka individer som är eoner gamla.

Kamorfernas historia: Utöver kamorferna själva är det mest sanarialverna som vet något om deras historia. Vetherian Eare fin Terena'lyva lyckades innan sitt spårlösa försvinnande 2674 e.D. dechiffrera kamorfernas gåtfulla skriftspråk, Te'chána, och utröna lite om deras förflutna ur de fragmentariska Yelû–skrifterna:

I en dimhöljd forntid var kamorferna en storslagen högkultur som underkuvade andra raser och utforskade verkligheten omkring sig. Magiflödet tycks ha varit starkare då, och kamorferna uppnådde de mest fantastiska ting med dess hjälp. Efter årtusenden av inriktning på lärdom och magi hade de fjärmat sig så från andra dödliga varelser att de praktiskt taget blev magiska väsen; tidlösa entiteter blott nämnt och jämt av kött och blod. De blev berusade av sin makt och uttråkade av sin odödlighet, och försökte lägga världen under sig. Men kamorferna underskattade ödlefolket, som de betraktade som lägre stående släktigar, och efter många krig mot dessa föll kamorfernas högkultur samman. De drog sig undan till underjordiska fästen där de bidade sin tid samtidigt som de yngre släktena tog över allt mer. Det verkliga dråpslaget blev emellertid något som hände närmare människornas tidsålder. Magiflödet blev svagare på något sätt och därmed begränsades kamorfernas kraft, och någon slags artefakter Yelû–skrifterna beskriver som 'Makhár' upphörde gradvis att fungera.

Sanningen, som bara kamorferna själva känner, var att Makhár var en slags magiska reservoarer där urgamla, livströtta kamorfers själar kunde existera i ett drömskt



tillstånd av artificiell frid. Med tiden valde allt fler detta öde, för att bokstavligen kunna existera i all evighet. Sedan länge hade kamorferna bara kunnat föröka sig på magisk väg, och då magiflödet försvagades tvingades de dra allt mer kraft ur Makhár–artefakterna för att skapa nya individer av sitt släkte. Men med tiden började obehagliga fältstörningar ske runt artefakterna; spöklika manifestationer och klagande läten. Någonting fruktansvärt verkar ha hänt med de äldste själar inuti artefakterna; men om kamorferna försöker öppna dem för att undersöka saken går energin själarna alstrar förlorad för alltid, och deras släkte döms till undergång.

Kamorferna tvangs således inse att de stod på randen av utplåning. De förde blodiga krig för att tillskansa sig platser där världens magi var tillräckligt stark för att deras artefakter skulle fungera, men inte ens det hjälpte i det långa loppet. Under eonens lopp har allt färre funktionsdugliga kamorfer tillkommit, och de flesta yngel kamorferna försöker avla fram blir groteskt vanskapta. De få kamorfer som trots allt fortfarande finns har dock gott om tid, odödliga som de är; och ingen av dem tänker stilla se på när deras släkte dör ut för evigt.

Religion och magiteori: Om kamorferna någonsin haft gudar är de glömda sedan länge. Istället handlar det om en vördnad för abstrakta koncept och idéer. Den främsta av dessa är en urkraft de kallar 'Xia', som är själva magiflödet. Det är enligt kamorferna en sorts världssjäl som genomsyrar hela kosmos, och det är den de uppgår i om de någonsin avlider. Obalans i Xia kan få ödesdigra effekter på verklighetens väv, varvid det är viktigt att upprätthålla balans och harmoni. Kamorferna hävdar att de väldiga drakarna har kvävt magiflödet och dessa är nu kamorfernas svurna fiender.

Tjänare och avel: Kamorfernas största problem är deras ständiga brist på arbetskraft – det finns inte mer än några hundratal kamorfer i världen. Det händer därför att de tar sig tjänare av andra folk, särskilt tiraker, människor och sumpmonster. Dessa blir i regel hjärntvättade och fängslade med magi, och får en föga angenäm tillvaro som den lägsta kuggen i kamorffästenas maskineri. Kamorfer i mänskliga samhällen tar sig hellre frivilliga tjänare, men har en tendens att känna ett otillfredställt kontrollbehov. Därtill kommer användandet av vandöda, elementarer och kosmiska varelser, ingetdera något kamorferna drar sig för det minsta.

Nya kamorfer skapas med ägg från ödlefolket, som manipuleras med kamorfisk magi i en utdragen process där energi dras ur Makhár–artefakterna. Resultatet blir allt som oftast missfoster som, om livsdugliga, reduceras till slavar och saker man skrämmer folk med, men någon gång per sekel föds fullt fungerande kamorfer ur processen. Kamorferna har åtskilliga gånger lyckats tränga in i ödlefolkets välbevakade äggkammare och ta med sig ofödda barn, och detta har grundmurat en hatisk fiendeskap från ödlefolkets sida.

Namn

Då kamorferna saknar kön är alla namn neutrala ur den aspekten. De verkar inte använda annat än personnamn. Namnen är i regel betydelselösa, eller anspelar på begrepp så gamla att tillochmed de flesta kamorfer glömt dem. Undantaget är en del namn från Zius fornspråk som fraktionen Dakhû'r–nu ofta antar när de rör sig i mänskliga samhällen eftersom deras eget språk lemingo är så svårt för andra att uttala.

Lemingonamn: Chak'ûzur, Coré'sékoy, Do'tènwi, Hizârli, Hyk'zemîr, Ikae'hávan, Izìlzû, Lao'skhû, Maêcala, Mithá–Thûn, Ni'hârmá, S'thênyi, Tjaz–aca˝, Xicátan, Yarâl, Zuév'an, Zuêxi.

Forntida Ziunamn: Atargatis, Gemnienlil, Khemshat, Kheperkheprure, Manishtu, Nekhetkawis, Nimbuwareje, Shammashsetep, Thantetmes, Wadjetsagis, Zolyostris.

Kamorf

STY:	13	[3T6+3]	**SYN**:	9	[2T6+2]
TÅL:	14	[3T6+4]	**HÖR**:	12	[3T6+2]
RÖR:	13	[2T6+6]	**LUK**:	10	[2T6+3]
PSY:	16	[3T6+6]			
VIL:	14	[3T6+4]			
BIL:	16	[3T6+6]	**AGG**:	10 – Hotar (Observerar)	

Förflyttning: 9 m/runda, **BF**: 13 kg, **UK**: 7 rutor.
Chockvärde: 13, **Skadetålighet**: 6 rutor.
VINIT: 10, **Insikt**: 9.

Anfallsmanövrer (närstrid):
Dolk (17), ObH1T6+1, ObS2T6+2, Bryt(–)*, SI (11/12)
Klor (15), ObH2T6, Bryt(–), SI (11/12).
Yzrî–svärd (15) ObH5T6, Bryt(15)*, SI (12/13)

Anfallsmanövrer (avstånd):
Kastjärn (17), [5–10–20–30], ObH4T6+3, ObH4T6, ObH3T6+2, ObH3T6, Bryt(10)*

*Kamorfer brukar nästan uteslutande av vapen av god kvalitét, ibland förtrollade.

Försvarsmanövrer: Undvika (14).

Träfftabell: Samma som för humanoider (tabell R2–45 i *Spelledarens guide*).

Rustning: Generellt: [H3, K4, S3]
Fjällig hud [H3, K4, S3] Täcker hela kroppen.

Färdigheter: Alstra Fototropi 16**, Alstra Hydrotropi 16**, Alstra <Aspekt> 10, Besvärjelse 18, Gömma 16***, Hoppa 12, Klättra 12, Ledarskap 11, Magiförnimmelse 15, Ockultism 11, Simma 18, Smyga 16***, Speja 10, Spåra 11, Stridsvana 14, Söka 10, Transformering 14, Undvika 14, Överlevnad 12, Övertala 14

** Kamorfer är naturligt magiska och alstrar fototropi och hydrotropi en nivå (-Ob1T6) lättare. Svårigheten kan dock aldrig gå under mycket lätt (Ob1T6).

***Kamorferen har förmågan att ändra färg efter omgivningen. I skogsterräng tar det bara en runda om de står stilla. Att se en kamouflerad, stillastående kamorf är tre nivåer (+Ob3T6) svårare än normalt, och att se en som rör sig långsamt i rätt terräng är en nivå svårare (+Ob1T6).

Typiska besvärjelser: Rena vätska (se Akvatisk purifiering), Kontrollera vattenelementar (se Augus hydrologa kommando), Kontrollerat ljusfenomen (se Celdans lysande magi), Riktad ljusmagi (se Diodactus fylgiska urladdning), Förbättra seende (se Falköga), Ljuskägla (se Riannas glittrande bländverk) och Personligt försvinnande (se Riannas totala transparens).

Språk: Lemingo 16. Kamorfer behärskar ofta flera andra språk och skriftspråk med färdighetschans uppemot 14.

Kentaur

Beskrivning: En kentaur är en hästliknande varelse som har en människas överkropp istället för hästens huvud. Hela kroppen är pälsbeklädd även om behåringen är något tunnare i ansiktet och på händerna. Männen har kraftigare kroppsbehåring i ansiktet än kvinnorna vilket ofta ter sig som ett slags helskägg. Själva pälsen är ofta vildvuxen vilket gör att exempelvis hovarna ofta täcks delvis av den långa behåringen. Likaså svansen och huvudhåret är ofta långt och böljande för att det som kentaurerna menar "skall bli levande då vinden leker med det". Pälsen går oftast i olika färgskiftningar av svart, grått eller brunt. Mankhöjden är runt en och en halv meter hög för kvinnorna, något längre för männen, och till detta kommer den mänskliga överkroppen som gör kentauren ytterligare en meter hög. En kentaur väger som regel omkring 250 kg.

De tycker om att utsmycka sin kropp, exempelvis med enklare primitiva smycken, kroppsmålningar eller andra dekorationer. Kvinnorna försöker framhäva sin skönhet och kvinnlighet genom att fläta håret och pynta det med blommor eller vackra blad, samt ibland måla sin kropp med symboler föreställande olika vackra ting i naturen. Männen försöker istället framhäva sig styrka och maskulinitet genom vilda krigsmålningar i ansiktet och på kroppen och ibland även med smycken gjorda av delar från fällda byten.

Kentaurer använder mycket sällan kläder då de anser att det hämmar deras högt värderade känsla av frihet samt då de med sin päls helt enkelt inte behöver det. Det har hänt att en del kentaurmän, och då ofta ledare eller stora krigare, har burit enklare primitiva rustningar men det hör till undantaget och då det sker är det lika mycket av ceremoniella skäl som för att skydda sig. Kentaurer brukar spjut och bågar som vapnen. Även dolkar används men dessa brukas mer som verktyg än som vapen. Kentaurer har sällan metallvapen och de gånger de har det så är det fråga om bytesgods.

Utbredning: Kentaurerna lever i små flockar, så kallade klaner, som sällan är större än 20 individer. Ett fåtal undantag finns dock med flockar som kan innefatta upp till ett par hundra individer. Den största kända klanen är Åskhovens klan som håller till ute på de så kallade Stenslätterna i Utmark.

Kentaurer lever i regel i anslutning till de stora slätterna i de norra delarna av Mundana och då speciellt norr om Utmark. Det finns dock två stycken kända undantag. Det första är en mycket liten skara av kentaurer från olika klaner som vallfärdat till staden Sung i Eumo för att där ta del av sungmunkarnas visdom och i synnerhet deras astrologiska kunnande. Det andra undantaget är den ökända Brinnande vindens klan, ledda av den vildsinta och fruktade krigaren Kessmeron, en relativt stor skara kentaurer som delvis försörjer sig genom att plundra karavaner som färdas genom Tarkas.

Kentaurerna är ett nomadiskt folk och har inga fasta boningar utan färdas ständigt vidare för att finna ny föda och jaktmarker. Då den karga miljö de färdas över sällan har mycket att erbjuda i fråga om mat eller skydd så har de utvecklats till mycket skickligare jägare och överlevare. Kentaurerna misstror ofta människor, inte minst då exempelvis raunerna ofta anfaller dem utan förvarning, och håller sig därför vanligtvis så långt från deras boningar som möjligt.

Beteende: För kentaurer finns det få saker de prisar så högt som känslan av frihet. Faktum är att just behovet av frihet genomsyrar hela kentaurernas samhälle. Kentaurer anser inte att någon person har rätt att bestämma över någon annan och definitivt inte för att de har en särskild titel. Visserligen kan de rätta sig under en ledare, vilka ofta sker i deras eget samhälle, men endast då för att denne är den visaste eller mest kompetenta inom något särskilt område. Poängen är att de följer någon för att de vill – inte för att de måste.

Kentaurer har inget partnersystem liknande det människorna har. I teorin får vem som helst ha sexuellt umgänge med vem som helst. I praktiken innebär detta att de vackraste kvinnorna eller de starkaste männen ofta har flera partners samtidigt medan de andra får kämpa sinsemellan om varandras uppmärksamhet. Denna promiskuitet är något som väckt stor uppståndelse i Jargien där kentaurer av Daakkyrkan ses som värsta sorten av heretiker och ogudaktiga varelser medan de i högre kretsar istället kommit att bli den yttersta symbolen för virilitet och sexualitet. Statyer eller målningar föreställandes exempelvis kentaurmän med gigantiska erigerade fallosar är just nu en riktig modefluga i den jargiska överklassen om ändock en mycket inofficiell sådan. Det hela har till och med gått så långt att en del kvinnor eller män skulle kunna tänka sig betala enorma summor för en alldeles egen kentaurisk sexslav.

Kentaur

STY:	24	[3T6+14]	**SYN**:	10	[3T6]
TÅL:	15	[3T6+5]	**HÖR**:	10	[3T6]
RÖR:	15	[3T6+5]			
PSY:	10	[3T6]			
VIL:	10	[3T6]			
BIL:	16	[3T6+6]	**AGG**:	8 – Anfaller (Flyr)	

Förflyttning: 13 m/runda*, **BF**: 39 kg*, **UK**: 6 rutor.
Chockvärde: 16, **Skadetålighet**: 8 rutor.
VINIT: 9, **Insikt**: 8.

* Kentaurer är fyrbenta och därför dubblas bärförmågan (BF) och Förflyttning beräknas som (RÖR+TÅL+10)/3.

Anfallsmanövrer (närstrid):
Spark (12), ObK2T6+3, Bryt(–), SI(12/10).
Spjut (12), ObS4T6+2, Bryt (8), S (13/11)
Bakåtspark (12), ObK3T6+2, Bryt(–), SI(10/11).
Slag (12), ObK2T6+2, Bryt(–), SI(10/11).

Anfallsmanövrer (avstånd):
Kortbåge (15), Räckvidd [5–15–50–125m],
ObS6T6, ObS5T6, ObS4T6+2, ObS3T6+3.

Försvarsmanövrer: Undvika (12), Parering (10).

Framifrån	Höger	Vänster	Bakifrån	Område
1–2	1–2	1–2	–	Huvud
3	–	3–4	–	V. Arm
4	3–4	–	–	H. Arm
5–6	5–6	5–6	–	Bringa (Bröst)
7–8	–	7	1	V. Framben
9–10	7	–	2	H. Framben
–	8–9	8–9	3–6	Buk & bakdel
–	–	10	7–8	V. Bakben
–	10	–	9–10	H. Bakben

Rustning: Generellt: [H2, K3, S2]
Hud [H1, K2, S1] Täcker huvud, bringa (bröst) och armar.
Hårrem [H2, K3, S2] Täcker buk och samtliga ben.

Färdigheter: Hoppa 14, Jakt 12, Marsch 12, Simma 12, Stridsvana 12, Undvika 12, Växtlära 12, Överlevnad 12.

Språk: Tauriska 10. En del kentaurer kan också ett lokalt språk (nivå 5).

Kentaurbarn fostras ofta kollektivt av klanen även om modern har ett särskilt band till och ansvar för barnen. Man fäster ingen vikt till vem som är den biologiska fadern inte minst då det ofta kan vara svårt att fastställa.

Kentaurerna dyrkar guden Kadar som sin gud. Kadar anses vara hästarnas furste och kentaurernas sägner säger att han rider över himlavalvet och lämnar stjärnor efter sig likt gnistor från hans hovar. Astrologi har därför kommit att bli en mycket högt prisad kunskap hos kentaurerna då stjärnorna ses som heliga då de sägs vara fragment av gudomlig insikt eller visdom som Kadar lämnat efter sig som en vittnesbörd om sin existens och sin eviga färd genom universum. Hos varje klan finns det nästan alltid en eller flera visa kentaurer som ser det som sitt kall att studera stjärnornas visdom och som således ofta är skickliga astrologer. Inte sällan är också dessa stjärnskådare mycket duktiga siare.

Kentaurerna tror att de en gång i tiden var ståtliga vilda hästar som sprang fria över prärien. Genom en förbannelse, vars ursprung ingen tycks minnas, förvandlades de till kentaurer – hälften hästar och hälften människor. Enligt kentaurerna är människodelen den sämre delen av dem, med tanke på all ondska människan anses stå för genom krig och allt elände denne jämt och ständigt skapar runt omkring sig. De önskar därför inget hellre än att åter bli hästar.

En urgammal profetia hos dem talar om ett förlovat land, det så kallade Gryningslandet där de åter skall finna sin själsliga frihet och där förbannelsen skall brytas. Många är de unga hoppfulla kentaurer som lämnat klanen för att ge sig ut i världen sökandes det förlovade landet. Dessa sökare har kommit att kallas Gryningsryttarna hos sitt folk och de flesta möten med kentaurerna som de andra folken har är just med en av dessa gryningsryttare. Profetian talar om en stor hjälte av människosläktet, den så kallade Stjärnornas utvalde, som skall vara nyckeln till Gryningslandet och gryningsryttarna söker därför upp hjältar av människosläktet, eller sådana med potentiella hjälteegenskaper, för att ta redo på om dessa är den utvalda. Ibland går detta så långt att kentaurerna till och med försöker fostra fram blivande hjältar i hopp om att någon av dessa skall vara den utvalde. Det kändaste exemplet på detta fenomen är kentauren Chissaion den vita – en numera mycket gammal och vis gryningsryttare som sägs ha fostrat många stora hjältar genom åren. Sist han sågs till så var det i Asharinaområdet och många är de lycksökare som sökt honom ihop om att han skall kunna förvandla även dem till hjältar.

En av de viktigaste orsakerna till att kentaurerna ogillar människor är på grund av människornas bruk av hästar. Kentaurerna ser hästarna som högst heliga djur och förkastar därför var de ser som människornas vanhedrande på grund av deras förslavande av djuren. Den människa som möter en kentaur ridandes på en häst kan vara säker på att ha vunnit dennes ogillande. Det har till och med hänt att kentaurer som mött människor krävt av dessa att de skall släppa sina hästar fria.

Kentaurerna har en särskild relation till de andra tauriska folken, det vill säga minotaurer och sagitaurer. Sagitaurerna vördas som ett slags orakel och profeter medan minotaurerna hatas över allt annat.

Lika mycket som kentaurerna älskar de stora vida viddernas öppna fält så ogillar de i regel städer och andra trängda platser. Faktum är att de allra flesta kentaurer lider av en viss grad av cellskräck. Kentaurerna är kända för att vara väldigt duktiga på brukandet av örter.

Egenskaper: Kentaurer är ofta mycket goda bågskyttar och kan skjuta förvånansvärt träffsäkert även i full galopp. En kentaur får inga svårighetsökningar vid hastigheter upp till FÖR × 2. Högre hastigheter (upp till FÖR × 3) ger kentauren en svårighetsökning på en nivå (+Ob1T6).

Kentaurer som rusar fram i full fart med sänkta spjut kan utbringa en enorm kraft mot sina motståndare motsvarande den av en ryttarchock från ett kavalleri. Om kentauren under förflyttningsfasen flyttar sig minst sin Förflyttning × 2 meter så får den lägga till +Ob2T6 till skadeverkan på första anfallet med under närstridsfasen. Denna skadebonus kan gälla även andra attacker förutom spjut men ger då endast +Ob1T6 extra i skadeverkan.

De tauriska rikena: Det tauriska språket är något som förbryllat många forskare. Vad kentaurer, minotaurer och sagitaurer skulle ha för någon kulturell bindningspunkt är mer än vad de allra flesta lyckas begripa. Kentaurerna har dock en del sägner som ger lite ledtrådar om det hela. Det talas om i en svunnen tid då skogarna växte vidsträckt över hela världen och då människans civilisation ännu inte hade nått sin gryning. Det sägs att stora minotauriska riken styrda av fruktansvärda minotaurfurstar sträckte sig vitt över Mundana. Kentaurerna sägs ha levt som slavar åt minotaurerna efter att ha förlorat ett stort krig. Som en del av samhället fanns också sagitaurerna som hade en roll av orakel och profeter. Dessa kände universums hemligheter och i utbyte mot minotaurernas tjänster så skänkte de minotaurfurstarna kunskaper och visioner om framtiden. Kentaurerna gjorde slutligen uppror mot minotaurernas grymhet, vägledda av en vis sagitaur lyckades de slå sig fria. De sägs att sagitauren en dag skall återvända för att samla kentaurerna inför den sista kampen vid världens ände.



Minotaur

Beskrivning: De hatade minotaurerna är ett folk som nästan drivits till utrotning och numer vandrar i civilisationens utkanter eller djupt i vildmarken. De är ett storväxt och kraftfullt släkte med tjock päls över kroppen men det mest utmärkande är det tjurliknande huvudet som pryds av två stora horn. Tänderna är dock likt de hos ett rovdjur och används till att slita kött från sina bytens ben. Deras bringa är mycket bred och stor och de har kraftfulla lungor vilka kan utstöta vrål som skrämmer motståndare till marken och hörs över stora områden.

Minotaurer har mycket lätt att anpassa sig till den miljö de lever i – de minotaurer som lever i vinterklimat får en tjock gråvit päls och de som lever i Ashariens röda landskap får en tunn roströd päls vilket gör det mycket lätt för dem att gömma sig. Minotaurerna har även en primitiv hantverkskonst och kan tillverka enklare klädesplagg utav fällda bytesdjur. De har ingen smideskonst men använder sig av stenyxor och spjut med spetsar av vässad sten eller ben. Minotaurer kan ibland plundra beväpnade motståndare på deras utrustning men vapen av stål ses inte efter och blir snart rostiga och oskarpa.

Minotaurer kan leva mycket länge men deras våldsamma leverne gör att få blir äldre än 50 år. Om en minotaur blir en belastning för flocken så blir denne ivägdriven. De äldsta minotaurerna får allt mer krökta horn och pälsen får tydliga vitgrå strimmor samtidigt som pälsen under hakan växer till ett getskägg.

En fullvuxen minotaur kan bli omkring 2,5 meter hög och väga långt över 200 kg.

Utbredning: Minotaurerna trivs bäst i skogsterräng eller i kuperade landskap men deras vandringar kan ta dem praktiskt taget över hela Mundana. Minotaurerna lever i flockar på mellan sex och arton individer. De leds av den starkaste individen som styr flockens vandringar. Ledaren kan bli utmanad men endast under särskilda tider på året och under rituella former – ledaren kan även driva iväg minotaurer som försvagar flocken eller trotsar hans ledarskap.

Det som skiljer minotaurer från Mundanas övriga varelser är det faktum att det inte finns några kvinnor i deras folk. Alla minotaurer är av hankön och så tycks det alltid ha varit. Minotaurer har dock förmågan att para sig med varelser utanför sin ras och ändock få avkomma. Ytterst få parningarna leder dock till graviditeter och den största chansen för dessa är om de parar sig med humanoider av honkön. Det är dock möjligt för en minotaur att para sig med vilken typ av större däggdjur som helst av honkön men att deras säd skall fästa sig i livmodern minskar drastiskt ju längre bort från de humanoida släktet som hondjuret är. När väl en varelse blivit befruktad av en minotaurs säd så varar graviditeten i ungefär sex månader, därefter föds barnet på vanligt sätt även om många av 'mödrarna' avlider under födseln. Barnet tas hand om av en av minotaurerna i flocken vilken även förser det med sin bröstmjölk. Barnet växer mycket snabbt och vid sju års ålder fullvuxen.

Då minotaurerna saknar kvinnor så måste de gravida mödrarna bli en del av deras flock och hålls som slavar eller bruksdjur till dess att födseln är avklarad. Minotaurer gör ofta räder in i människans civilisationer och kidnappar flickor och kvinnor och tar dem med sig på resor i vildmarken. Om kvinnan inte dör av födseln så kan de antingen tas med på vidare resor, ätas upp eller i vissa fall släppas fria. De få kvinnor som återkommer är vanligen ohjälpligt galna efter sin traumatiska tid.

Minotaurernas behov av föderskor och deras räder för att lägga händerna på dessa har gjort dem mycket hatade. Minotaurflockar förföljs och dödas och tvingas att söka sig längre och längre bort från bebodda områden. Detta har gjort att de inte kan finna humanoider lika lätt och tvingas att para sig med andra däggdjur men födslarna är få och folket minskar ständigt.

Beteende: Minotaurer är relativt trögtänkta och nyfikna men samtidigt misstänksamma. De är dessutom aggressiva och blir lätt uppretade och tar till våld. Deras liv är en kamp och när de inte utmanar varandra så 'övar' de sig gärna på andra, svagare motståndare. De lever ett flockliv och minotaurer sätter flocken före sin enskilda säkerhet och tvekar inte att offra sig för att flocken skall ha en chans att ta sig undan från en överhängande fara.

Vissa minotaurer har blivit påverkade av sina slavar och lärt sig språk utav dessa samt fått ett vidare synsätt på världen även om de djuriska instinkterna ofta fortsätter att dominera. Dock så finns det de som bedriver handel och uppskattar den kunskap som slavarna kan lära dem.

Minotaurer har ett brinnande begär efter rått och ångande kött av fiender som de dräpt och om striden lugnar ned sig så brukar de genast kalasa på sina offer. Helst av allt skall fienden vara levande och sprattlande då det är mest ärorikt att sluka någon levande.

Minotaur

STY:	28	[5T6+11]	**SYN:**	8	[2T6+1]
TÅL:	20	[4T6+6]	**HÖR**:	14	[3T6+4]
RÖR:	14	[3T6+4]	**LUK**:	10	[3T6]
PSY:	9	[2T6+2]			
VIL:	9	[2T6+2]			
BIL:	5	[1T6+2]	**AGG**: 13 – Anfaller (Hotar)		

Förflyttning: 11 m/runda, **BF**: 24 kg, **UK**: 10 rutor*.
Chockvärde: 20, **Skadetålighet**: 8 rutor.
VINIT: 10, **Insikt**: 8.

* UK för minotaurer beräknas med (TÅL+VIL)/3.

Anfallsmanövrer (närstrid):
Stånga** (14), ObS4T6+2, Bryt(–), SI(13/–).
Påk (12), ObK4T6+1, Bryt(10), SI(13/13).
Slag (13), ObK3T6, Bryt(–), SI(11/12).
Horn (14), ObS3T6+2, Bryt(–), SI(11/11).

** Anfallet kräver att minotauren sprungit eller spurtat under föregående runda. Detta fungerar precis som en Tackling (se sidan 125 i regelboken), men ger också stickskada.

Försvarsmanövrer: Undvika (10), Parering (10).

Träfftabell: Samma som för humanoider (tabell R2–45 i *Spelledarens guide*).

Rustning: Generellt: [H2, K3, S2]
Pälsbeklädd hud [H2, K3, S2] Täcker alla kroppsdelar.

Färdigheter: Hoppa 10, Klättra 10, Marsch 12, Spåra 12, Simma 8, Stridsvana 14, Undvika 10, Växtlära 10, Överlevnad 12.

Språk: Tauriska 9. En del minotaurer kan också ett främmande språk som de har färdighetschans 5 i. De har mycket svårt att uttala vissa ord då deras strupar inte är anpassade att tala människospråk.

Många kvinnor som tagits till fånga av minotaurerna har i skräck fått se sin make och sina söner blivit fasthållna av minotaurerna i flocken och därefter blivit ätna levande.

Egenskaper: Minotaurer tycker speciellt mycket om att använda sina horn i strid. Då de strider inbördes är hornen det enda tillåtna vapnet. Om stridigheter blir eldiga och våldsamma så hamnar minotaurer lätt i ett bärsärksraseri. Regeltekniskt innebär detta att de frivilligt kan gå in i ett raserianfall (se *Spelledarens guide* sida 44).

Alla minotaurer kan producera en fet bröstmjölk som de föder de nyfödda med. Mjölken är mycket näringsrik och en människa kan leva uteslutande på mjölken en mycket lång tid. När inte minotaurerna lyckats fånga in bytesdjur till sig själva och slavarna så händer de att slavarna får dricka bröstmjölken. Det är även möjligt att skära upp en minotaur och pressa ut mjölk från dess körtlar och detta är vanligt hos vissa barbarfolk som brukar blanda mjölken med mjöd till en segerdryck som sägs vara bra för både mod och potens.

När en minotaur går in i en strid så händer det att den utstöter ett väldigt stridsvrål i stridens början. De som hamnar i strid mot minotauren måste då genast slå ett normalsvårt slag (Ob3T6) mot VIL för att inte automatiskt bli försvarare under följande stridsrunda om minotauren anfaller.



Flockar: Då Minotauren är en varelse som är ytterst anpassningsbar till den miljö den vistas i kan man finna den nästan överallt. En mindre flock vandrar i Tarkas utkanter och håller sig just mellan civilisationen och vildmarken. De har relativt lite behåring men pälsen är askgrå och smälter lätt in i Tarkas landskap.

Norr om Gordrion finns en stor flock där individerna har tjock snövit päls och är väldigt primitiva och använder sällan andra redskap i strid än sina horn. De har ett flertal grottor uppe i bergen som sina boplatser och har även lärt sig att bemästra elden.

I det kuperade Tokon finns en mycket fruktad flock där individerna har nattsvart lång päls och fyra krökta horn på sina huvuden. De har gjort räder in bland byar och lämnat spår av döda efter sig. De har även tagit sig ned i Consaber och bland annat ödelagt och ätit upp en misslebosättning.

De kom under natten. Jag hade varit och druckit öl hos en av mina vänner och var på väg hem. Sommaren hade just kommit och kvällen var behaglig så jag beslutade att ta en promenad runt byn och titta på stjärnorna. Det var då jag hörde ett underligt frustande från en skogsdunge, det knakade av kvistar som knäcktes.

Jag klättrade upp i närmaste träd, höll mig helt stilla och spanade ditåt. Sedan fick jag se ett huvud som jag först trodde var det på en oxe. Det hade hänt innan att den ilskna tjuren från grannbyn slitit sig och sprungit omkring tills den blivit infångad och jag var väldigt glad att jag satt uppe i trädet. Men när varelsen kom ut ur dungen så såg jag att den gick på två ben och höll en väldig klubba i sin hand. Den gav ifrån sig ett fnysande läte och det kom ut fler varelser från skogsdungen. De såg ut som tjurar till huvudet, men ändå inte. De var täckta med svart päls och hade väldiga horn och hovar. Sedan med ett väldigt bröl så rusade de alla ned mot byn. Jag satt där i panik och hörde skriken från mina fränder.

När dagen grydde hade de fasansfulla varelserna försvunnit och jag vågade mig ned från trädet. Hela byn var sönderslagen. Liken från mina fränder låg överallt, ihjältrampade, ihjälslagna och många av dem ätna på. Flera av kvinnorna saknade däribland min mor och min syster. Jag fann några överlevande och vi hämtade hjälp från grannbyn. Bestarnas spår ledde dock in i Rinyaskogen och baronens soldater vågade sig inte in där. Jag har inte sett till vare sig min syster eller min mor sedan dess.

– Ylle, Kringvandrande missla i Consaber

Ulvar

Beskrivning: Ulven och vargen är släkt och deras största likheter kan mycket riktigt skönjas i varelsernas utseende. Vargens och ulvens fysik är så gott som identiska så när som på den skillnaden att ulven är större. Mycket större. En typisk ulv mäter cirka 130 cm upp till manken och väger runt 250 kg. Vanligtvis är ulvarna brunfärgade men det finns gott om lokala undantag i pälsens teckning. Ögonen är så gott som alltid gula. Honorna är marginellt större än hanarna och ett otränat öga kan troligtvis inte att se skillnaden mellan de två könen.

Utbredning: Med några få undantag så bosätter sig ulvar så gott som alltid i Mundanas mer tempererade trakter. Ulvar är vanliga i bland annat Khazimbergen och i skogarna runt bergskedjan, de soldiska skogarna, Eyrenskogarna samt i Rinyaskogen i Consaber. De finns även i ett långt sammanhängande stråk från Krolimbergen, genom Kamors skogar, längs med kamorvikens kust ända fram till och med Gordrions berg. De som inte bor i tempererat klimat är de snövita ulvarna i Mitheraskogen, de nattsvarta ulvarna i Belu samt de grå bergsulvarna på Takalorr. Dessa takalorriska ulvar är vanligast i bergen Dom Krotz och Dom Ezaar, men finns över så gott som öns alla berg. De varma fuktiga djunglerna på Takalorr är inte ett klimat som tilltalar de takalorriska ulvarna då de riskerar överhettning och i värsta fall död om de befinner sig i dem för länge.

Trots Jargiens och Thalamurs goda klimat så är ulvar ovanliga i dessa områden. Civilisationen har sedan länge utrotat eller drivit bort de ulvar som en gång i tiden bodde här.

Beteende: I motsats till många lekmäns övertygelse så är ulvar besjälade och högst intelligenta varelser. De är fullt kapabla till att handla rationellt och att använda sig av längre tankekedjor. De kan planera för framtiden och har en högt utvecklad kommunikation sinsemellan.

Trots ulvarnas relativt goda mentala förmåga så har de sina brister. Deras instinkter är mycket starka och deras kontroll över sina instinkter (och för den delen deras vilja att kontrollera dem) är svag. I intensiva situationer så som hets, stress, strid eller hot så tar ulvens instinkter i regel över. Ett typexempel är elden. Ulvar har svårt att hålla sig lugna i närheten av eld. En kontrollerad och begränsad eld som till exempel en lägereld brukar bara göra ulven genuint nervös. Däremot, en okontrollerad eld som sprider sig över träd och buskage kommer garanterat få ulven i panisk flykt.

Ulvars hederskodex kräver av dem att de bedömer andra efter deras handlingar och inte efter deras egenskaper (så som utseende, folkslag, styrka). Detta gäller även för totala främlingar – ulvar är alltså ett förvånansvärt fördomsfritt folk. Ett par saker tolereras dock ej. Att utan tillstånd vandra över ulvens jaktmarker är ett säkert sätt att vinna ulvens fiendskap på. Om man dessutom – med eller utan tillstånd att beträda den – jagar på ulvens jaktmark så är konflikten ett faktum. Ulven dör hellre än att leva med att en sådan förnedring går ostraffad. Risken att man av misstag beträder en ulvs mark är dock relativt liten. För det första så håller de sig ganska långt bort från bebyggelsen, så man måste vandra rätt långt innan man kommer i kontakt med ulvar. För det andra så brukar ulven göra sin närvaro uppenbar för vandrare som är på väg mot deras marker. På så vis kan kloka jägare undvika området eller be om tillstånd att passera igenom. De flesta väljer dock att undvika ulvarnas marker så långt som möjligt är.

På samma sätt så kan inte en ulv behålla sin heder genom att bara hänvisa till att hon är ulv. Om hon inte har dåd och handlingar som kan tala för sin heder så är hon inte bättre än den krälande masken eller den tämjda hunden. Ulvars själar bär potentialen till stor heder, men den är på inget sätt garanterad. Man måste själv fånga den.

Egenskaper: Utöver sin imponerande fysik så besitter även ulvarna skarpa sinnen. Ögonen är satta tätt och blicken är framåtriktad för jakt. Synen är i stort anpassad för dunkla ljusförhållanden och är relativt god när ulven spanar. Ulven, likt sina avlägsna kusiner vargarna och hundarna, har dock inte för vana att inte förlita sig på sin syn alltför mycket. I stället används huvudsakligen hörseln och luktsinnet för sin orientering. Regeltekniskt så blir alla slag mot Spåra en nivå enklare (-Ob1T6) när ulven aktivt använder sig av luktsinnet.

Utöver sina skarpa sinnen så blir ulvarna gamla. Mycket äldre än till exempel sina vänner tirakerna. En ulv blir i vanliga fall runt 200 år gammal. Honorna blir dock markant mycket äldre än hanarna. Förutsatt att honorna inte dör i förtid så kan de gott bli runt 300 år och ibland äldre än då. Ulvinnan svarttass av klanen blod–i–pälsen från Mitheraskogen sägs vara 500 år gammal. Det finns dock ingen som kan bekräfta om denna myt är sann eller ej för ulvarna i klanen blod–i–pälsen är så pass våldsamma att ingen som har frågat har överlevt mer än ett replikskifte.

Samhälle: Liksom hos tirakerna så är ulvarnas samhälle ett matriarkat. Det vill säga, det är honorna som sitter på den styrande makten. Honor värderas högre än hanarna bland ulvarna och det märks på flera sätt. Kvinnliga egenskaper brukar oftast förknippas med eftertänksamhet, viljestyrka och hedersamhet, medan hanarna

Ulvar

STY:	26	[7T6+2]	**SYN:**	10	[2T6+3]
TÅL:	24	[6T6+3]	**HÖR**:	15	[4T6+1]
RÖR:	14	[3T6+4]	**LUK**:	15	[4T6+1]
PSY:	10	[2T6+3]			
VIL:	16	[4T6+2]			
BIL:	7	[2T6]	**AGG**:	15	Anfaller (hotar)

Förflyttning: 16 m/runda, **BF**: 50 kg, **UK**: 10 rutor*.
Chockvärde: 22, **Skadetålighet**: 9 rutor.
VINIT: 11, **Insikt**: 10.

* För fyrbenta varelser gäller att bärförmågan (BF) dubblas och att förflyttning beräknas som (RÖR+TÅL+10)/3.

Anfallsmanövrer (närstrid):
Bett (15), ObH3T6, Bryt(–), SI (12/13).
Klor (12), ObH3T6, Bryt(–), SI (13/14).

Försvarsmanövrer: Undvika (12), Motanfall.

Träfftabell: Se träfftabellen för fyrbenta djur (tabell R2–48 i *Spelledarens guide*).

Rustning: Generellt: [H3, K4, S3]
Tjock päls [H3, K4, S3] täcker hela kroppen

Färdigheter: Andeförnimmelse 10**, Hoppa 16, Jakt 16, Schamanism 10**, Smyga 18, Spåra 16, Stridsvana 16, Undvika 12, Överlevnad 16.

** Gäller endast ulvschamaner.

Språk: Rrhoff'ch 10. En del ulvar kan även tala andra lokala språk, som regel med färdighetschans 5–10.

oftast tillskrivs mindre positiva egenskaper. De brukar ses som impulsiva, oaktsamma och oförsiktiga. De är dock inte helt utan positiva egenskaper. Deras styrka, skönhet och stolthet brukar väcka varma känslor hos vilken hona som helst.

Ulvar är oftast monogama och lever i parförhållanden tills döden skiljer dem åt. Denna familj ingår i en flock. Flockarnas storlek varierar, men en normalstor flock består av cirka 20 individer. Dessa ingår i sin tur i en klan där en ledarflock styr över klanen. Det finns ingen regel för hur många flockar som räknar sig under samma klan men en normalstor klan brukar ha cirka tio flockar. Flock– och klantillhörighet ärvs på mödernet.

Ulvarna föder, liksom tirakerna, kullar om två till fyra barn. Det föds lite fler hanar än honor, men inte lika dramatiskt många fler som hos tirakerna. Det går cirka tre hanar på två honor i vanliga fall. De Takalorriska bergsulvarna sägs dock föda en ännu större mängd hanar än sina fastlandskusiner.

De nyfödda får sin moders släkttillhörighet och de nyfödda hon–valparna kommer alltid att behålla sin släkttillhörighet om de inte väljer att själva förkasta den eller blir utkastade ur sin flock eller klan. De nyfödda han–valparna är dock en annan historia. De har sin moders klan och flocktillhörighet "på låns" tills de växer upp tills sin 100:e fullmåne. När denna dag inträffar så slängs de ut ur sin flock och klan till ensamhet. I den tid som följer så ska hanen klara sig själv utan hjälp av andra. Inte förrän han bildar par tillsammans med annan hona så kommer han att få en flock– och klantillhörighet och den säkerhet som ligger där i. Denna osäkra tid mellan barndom och vuxen kallas för 'ensamheten' och ses på av hanarna som ett nödvändigt ont. Honorna brukar däremot betrakta de sökande unghanarna som både romantiska och näpna.

Hanen måste stadga sig med en hona utanför sin gamla flock, och i vissa områden så måste man söka sig till en helt ny klan. Till exempel i det treklans–styrda Mithera. När en hane bildar par med en hona så införlivas han i hennes släkt och kommer att vara hennes hane för all framtid. Han flyttar då in i hennes flock och underkastar sig ledarskapet i honans flock som om den vore hans egen. Även om honan dör så kommer hanen att bibehålla sin flock– och klantillhörighet.

Det starkaste band som ulvar knyter med varandra är partnerskapet. Hona och hane lever med varandra alltid tills döden skiljer dem åt. Sorgeperioden när en sådan livskamrat dör kan vara mycket lång och det är ovanligt att ulven tar en ny partner efter sin förra. Men det finns skillnader klanerna emellan. I Belu så anser man till exempel att en hona alltid måste ha en hane vid sin sida. Om den förra dör skaffar man sig med omedelbart en ny. På Takalorr och i Mithera så förekommer även polygami där honor kan ta flera hanar som sina partners. Andra starka band är mellan systerskaror och mellan dotter och moder.

Större konflikter ulvar emellan löses oftast med en duell som varar till någon kapitulerar. Flockledaren har rätten att, under osämja, utropa en duell till döden och då måste ulvarna infinna sig eller bli uteslutna ur flocken. Detta händer dock relativt sällan, men det är flockledarens slutgiltiga vapen för att hålla ordningen inom flocken. Om någon skulle besegra flockledaren eller schamanen i duell så kommer denna dock inte att vinna dennes plats. Flockledarens makt ärvs alltid till äldsta dottern och flockens schaman utser alltid sin efterträdare innan sin död. Om schamanen inte hunnit utse någon efterträdare så är det upp till flockledaren att utse den nya schamanen.

Religion: Ulvarnas dyrkan är långt ifrån enhetlig men ett par gemensamma nämnare finns. Först och främst så tillber alla ulvar den stora ulvamodern – Ylvan. Kommunikation till Ylvan går alltid igenom de väsen som tirakerna kallar för Dwarkkas. Enligt ulvarna så äger Ylvan landet och de jaktmarkerna som ulvarna brukar är bara förlänade av Ylvan. Det är alltså deras ansvar inför Ylvan att sköta och vårda sina jaktmarker med respekt och vördnad om de inte önskar vredga henne.

Gemensamma nämnare är att man tillber naturgudar, förfadersandar och djurandar. Schamanen står för den direkta kommunikationen mellan dessa väsen och flocken. Beroende på vilket område man befinner sig i så tillbes särskilda Dwarkkas mer eller mindre intensivt. I Mithera så tillbes till exempel Yggokka, fruktbarhetens ande, mer än vanligt och i Sunari så är det Binderakk, stridens ande, som får den största uppmärksamheten. Allt i naturen, inklusive dessa andar är inordnade i en hierarki. Gräs och växter står längst ned och äts av växtätarna. Köttätarna står över dem, så som de äter växtätarna. Ulvarna står över dem så som de äter både växtätarna och köttätarna. På det matriella planet så är ulvarna den yttersta jägaren, och det är även deras ansvar att ta hand om de lägre djuren så att de inte blir för många eller för få. Slutligen står Ylvan och hennes hov av andar över ulvarna så som de vägleder ulvarna på Mundana.

En annan gemensam nämnare i ulvarnas andliga liv är synen på månen. Efter sitt liv på jorden så tar själen farväl och far upp till månen. Resan till månen är dock inte helt enkelt, ty det är lätt att vika av från vägen och komma vilse bland stjärnorna. Ulvarna tror att desto större månen är vid dödsögonblicket desto lättare är det för själen att hitta fram. Om månen är liten, inte är uppe på himlavalvet eller döljs av moln så måste den döde ha vägledning. Vägledning ges genom att den dödes nära och kära pekar ut månen genom att yla mot den. Ylandet måste pågå under längre tid desto svårare det är för den döde att hitta fram. Så om en ulv dör under fullmåne så räcker det kanske med ett kort ylande, mest för att varna månrikets invånare om att en mäktig jägare är på väg. Om ulven däremot dog under en månlös dag, mitt i en regnstorm så kan det krävas veckor av vägledning för att den döda ska kunna hitta rätt.

Ulvar som sörjer sina bortgånga nära och kära kan man ibland finna sittandes och 'prata' med månen. Tystare och mer sorgsna ylanden som mer avser att tala med sin förlorade kamrat och berätta för denne hur saker och ting står till nere på jorden. Kanske meddela att hans dotter precis fött sin första kull eller helt enkelt bara att hon saknar honom. Det är ett sätt för den som är kvar på jorden att minnas och hedra den döde, samt ett sätt att hålla den döda delen av familjen uppdaterad om de mest aktuella händelserna.

Ulvarnas schamaner håller både en unik och mäktig ställning i sin flock. Schamanen har ensamrätt på kommunikation med andarna vilket ger henne väldigt mycket att säga till om. Hennes jobb är att framföra flockens önskningar till andevärlden och andevärldens påbud till flocken. Att schamanen kan göra vissa "tolkningar" i kommunikationen mellan andar och ulvar så att schamanen kan dra fördel av det är allmänt känt och accepterat, även fast det är ofint att tala om det. Om schamanen tar sig allt för stora friheter så kommer hon dock att bli illa omtyckt och kommer troligtvis inte behålla sin position särskilt länge.

Flocken är dessutom skyldig att jaga åt schamanen och förse henne med föda. Schamanen brukar ofta agera som medlare i konflikter och hennes ord väger tungt när hon tar ställning. En annan rättighet som schamanen har är att hon har rätt att begära att para sig med ulvar som hon får välja ut för att kunna producera fler ulvar med förmågan att kontakta andevärlden. Manliga schamaner förekommer men är ovanliga och får jobba mycket hårt för att få samma förtroende som de kvinnliga schamanerna – om de någonsin får det.

Schamanerna kan då och då besätta olika djur av rent praktiska skäl. Till exempel så kan schamanen besätta ett stort bytesdjur och föra det rakt in i sina jaktkamraters uppsyn. På Takalorr så besätter ofta schamaner djungelapor och använder deras händiga kroppar för att stridsmåla flockens ulvar inför en annalkande strid eller för att hantera verktyg av något slag.

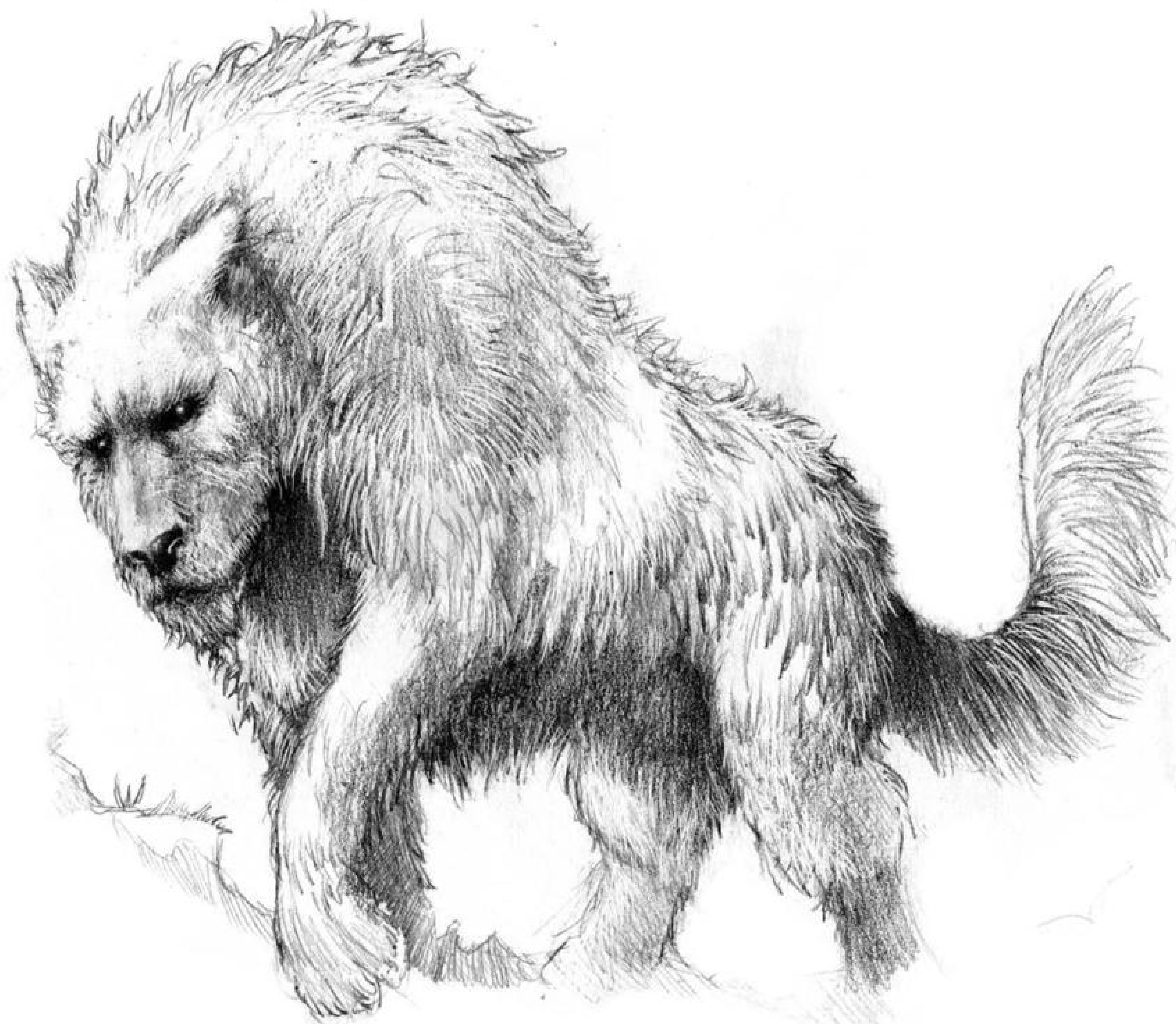
Allierade: Ulvarna har en hel del vänner. Utöver sina väldigt goda relationer med bergens och skogens alla natur– och djurandar så har ulvarna främst kontakt med tirakerna. Tirakernas och ulvarnas kultur påminner väldigt mycket om varandra och de två folken har mycket lätt att komma överens med varandra. De slåss gärna tillsammans och tirakernas små gûrder kan ofta ses rida ulvar i strid. Ulvschamaner och tirakschamaner har likaså väldigt god kontakt med varandra och lär sig ofta varandras schamanistiska hemligheter. Det är dock sällsynt med några mer hållfasta allianser de två folken emellan. När de väl arbetar ihop så är det oftast temporärt och om någon bryter sammarbetet i förtid så är det oftast tirakerna. Ulvarna har för hög hederskänsla för att gå emot sitt egna ord.

Vissa ulvschamaner har också viss hemlig kontakt med Drezindvärgarna precis så som sina tirakiska fränder. Ulvschamaner kan ibland utbyta information och samarbeta med vissa Sanarialver. Detta är mycket ovanligt och om det inträffar så lär man aldrig få höra om det. Henéaalver och ulvar kan finna ett ömsesidigt samförstånd ibland, men oftast lämnar de två folken varandra ifred.

Språk: Ulvarna har ett eget språk, Rrhoff'ch som är en kombination av en primitiv vokabulär, ett avancerat kroppspråk och doftsignaler. Språket kräver mer eller mindre ulvars fysik och om en ickeulv försöker lära sig det så kan han aldrig uppnå en färdighetschans över 10. Rrhoff'ch sägs vara en avlägsen kusin till Sakhra men språken har sedan länge växt ifrån varandra. En kunnig Sakhratalare kan på sin höjd utröna några få ords betydelse men definitivt inget sammanhang.

En del ulvar behärskar även andra lokala språk, vilket oftast är en stapplande Sakhra. Ulvarnas strupe och stämband är inte skapta för att kunna artikulera lika många ljud som andra folk. Därför blir ulvars tal en slags morrande gröt som endast ett vant öra kan tyda med precision. Regeltekniskt får ulven en svårighetsmodifikation på +Ob1T6 när hon försöker kommunicera muntligt på ett annat språk än sitt modersmål Rrhoff'ch.

Ulvar som försöker tala andra folks språk har en tendens att beskriva sin omvärld ur ett ganska eget perspektiv. De flesta adjektiv brukar oftast bytas ut mot dofter eller ljud och ulven gör gärna jämförelser med djur och natur när de beskriver folk och fä. Till exempel så skulle en ulv säga meningen "Tre fula, tjocka ghordvärgar inkräktar på vårat territorium" som "Tre bergsluktande, bullriga tvåfotingar anfaller våra jaktmarker så som björnen letar efter ide". Oftast är det inte helt klart vad ulven menar, just eftersom de klassificerar omvärlden på ett litet annorlunda sätt än andra folk. Men man vänjer sig till slut vid deras symbolik.



Vulfen

Beskrivning: Vulfen har ett utseende som påminner om det hos en varg men de rör sig upprätt och har en humanoid kropp. Pälsen är vanligen gråbrun eller svart och täcker hela kroppen. Det förekommer vulfen med vit päls men dessa är mycket ovanliga. Då vulfen är ökända plundrare så kan man finna dem bära på den mest underliga utrustning. Föremål av metall ser de som extra värdefulla och de som de inte orkar bära med sig gräver de ned i lönndom. Mänskliga kläder i tyg ser de mer som ett hinder men under vintertid sveper de in sig i grova pälsar som de knyter till kroppen. Enklare former av läder– och benrustningar förekommer även hos vissa av de mer civiliserade flockarna.

Vulfen besitter normal intelligens men de ses som primitiva och underliga av omgivningen vilken fruktar deras riter och samhälle. Nästan alla vulfen tillhör en så kallad flock som kan bestå av upp till 50 individer. Dessa flockar leds av en hövding som kvalificerat sig genom att uppvisa stor skicklighet i jakt och strid. Varje ung krigare har rätt att vid midvinter– och sommarsolståndet utmana hövdingen till kamp med sina käftar och klor. Om krigaren vinner tar han platsen som flockens hövding men kan bli avsatt om han inte lyckas leda flocken till bra jaktmarker och hålla den utom fara. I varje flock finns det vanligtvis en schaman som håller kontakten med förfaders– och naturandarna. Krigarna och jägarna bland vulfen tar gärna troféer från sina byten och fiender. De anser att dessa troféer ger dem en del av fiendens forna styrka. Det är därför vanligt att krigarna har halsband med rovdjurständer och ibland även kranium fastsatta på sina kroppar.

Utbredning: Vulfen lever som jägare i skogarna runt om i Mundana och det är inte många som är skickligare jägare än vulfen. Vulfen är speciellt vanliga i nordliga barrskogar men förekommer också i lövskogar på sydligare breddgrader. De bor i enkla hyddor tillsammans i ett läger som är gemensamt för hela flocken. Deras läger flyttas med lätthet och de vandrar ofta stora sträckor för att hitta nya goda jaktmarker. Vissa flockar har ett flertal permanenta bosättningar i form av grottor och hålor som de vandrar mellan. En gång i tiden levde vulfen över stora delar av Mundana. De idkade byteshandel med människorna och levde i deras närhet. Men fruktan och misstro samt religiösa skillnader fick vulfen att hamna i dålig dager. Människan har allt eftersom drivit undan vulfen längre och längre ut i vildmarken och mycket ont som sker skylls på vulfen eftersom de tros ha en koppling till mörka krafter. Deras rykten om att de är plundrare förbättrar inte deras situation.

Numera kan en vulfen knappt närma sig ett mänskligt samhälle utan att tas som ett odjur och bli anfallen. De flesta civiliserade kulturer har helt glömt bort vargfolket som lever i de nordliga skogarna. Bland tiraker och barbarfolken är de dock fortfarande accepterade och en viss byteshandel pågår. Vulfen byter gärna till sig föremål av metall eftersom de aldrig lärt sig att hantera smideskonsten på grund av deras fruktan för eld. I utbyte har de pälsar, hantverksföremål, enklare vapen samt allt möjligt krimskrams. Ibland har de även guld som de hittat i de nordliga floderna eller plundrat till sig. Själv ser de ingen användning för den gyllene metallen men de vet att människor och tiraker anser den vara mycket värdefull. Då vulfen är intresserade av byteshandel så kan de även låta sig hyras till den som förser dem med föremål som de anser vara nödvändiga – eller bli lovade att plundra fritt under räder. Oftast är det endast barbarfolk eller omdömeslösa rövarhövdingar som sluter avtal med vulfen men trots sin djuriska natur så står vargfolket vanligen vid sitt ord.

Beteende: Man kan i stort säga att vulfen sköter sig själva och är mycket restriktiva mot främlingar som de behandlar synnerligen misstänksamt. Särskilt människor eftersom de känner sig svikna av dessa och många av deras legender handlar om mänsklighetens svek. Har man däremot väl fått en vän bland dem så blir man behandlad som en broder för resten av livet. För en vulfen är flocken allt. De bryr sig inte så mycket om andras problem så länge dessa inte påverkar dem själva. De fungerar som en enhet och den personliga vinningen är inte viktig i det stora hela. De som lämnar flocken och beger sig av på egen hand är antingen utstötta eller anses vara underliga som söker ensamheten istället för gemenskapen. Vulfen flyr ytterst sällan från en strid eftersom de ser feghet som något skamligt. När de kämpar gör det de som regel i grupper mellan tre till sju individer, vilket gör dem till svåra motståndare.

Egenskaper: Vulfen är mycket skickliga att använda färdigheterna Smyga och Gömma i skogsterräng. De får därför en nivå lättare (-Ob1T6) då dessa färdigheter används i skog. Vulfer har en naturlig rädsla för eld och har ingen som helst tanke på att försöka tämja elden och använda den för sitt eget syfte. De är även ytterst motvil-

Vulfen

STY:	13	[3T6+3]	**SYN:**	10	[3T6]
TÅL:	12	[3T6+2]	**HÖR**:	14	[3T6+4]
RÖR:	16	[2T6+9]	**LUK**:	14	[3T6+4]
PSY:	8	[2T6+1]			
VIL:	10	[3T6]			
BIL:	7	[2T6]	**AGG**:	11 – Anfaller	

Förflyttning: 10 m/runda, **BF**: 12 kg, **UK**: 7 rutor*.
Chockvärde: 11, **Skadetålighet**: 6 rutor.
VINIT: 9, **Insikt**: 6.

* Vulfens UK beräknas med formeln (TÅL+VIL)/3.

Anfallsmanövrer (närstrid):
Jaktspjut* (12), ObS5T6+2, Bryt(14), SI(13/10).
Påk* (12), ObK3T6+3, Bryt(10), SI(12/12).
Trästav* (12), ObK3T6, Bryt(7), SI(12/13).
Klor (12), ObH2T6+2, Bryt(–), SI(11/11).
Bett (12), ObH2T6+2, Bryt(–), SI(10/11).

* En vulfen har som regel bara ett av dessa närstridsvapen.

Anfallsmanövrer (avstånd):
Kastspjut** (12), Räckvidd [2–8–5–30m], ObS3T6+3, ObS3T6+1, ObS2T6+2, ObS2T6+1.

Kortbåge** (12), Räckvidd [5–15–50–125m], ObS4T6, ObS3T6+2, ObS2T6+2, ObS2T6,

** En vulfen har som regel bara ett av dessa avståndsvapen.

Försvarsmanövrer: Undvika (14), Motanfall, Parering.

Träfftabell: Samma som för humanoider (tabell R2–45 i *Spelledarens guide*).

Rustning: Generellt: [H2, K3, S2]
Päls [H2, K3, S2] Täcker alla kroppsdelar.

Färdigheter: Gömma 13, Hoppa 14, Jakt 15, Klättra 12, Simma 10, Smyga 14, Spåra 15, Stridsvana 10, Undvika 14, Överlevnad 15.

Språk: Mhirr 8 (vulfens eget språk). En del vulfen talar även det språk som talas av närbelägna civilisationer (nivå 5).

liga till att anfalla någon som befinner sig nära en eld eller håller en fackla i sin hand. Det finns inga magiker bland vulfen då de finner denna konst ytterst skrämmande och oförstålig.

Vulfer & vargar: Det finns många som tror att det finns en stark lojalitet mellan vulfer och vargar men sådant är icke fallet. De har båda respekt inför varandra men är rivaler när det gäller samma jaktmarker – en vulf tvekar inte att döda en varg om den blir tvungen i kampen om ett revir. Ulvarna håller sig på vargarnas sida och det finns i allmänhet ett stort ogillande mellan vulfen och ulvar. Troligtvis är de båda raserna nära besläktade men har skilts åt under historiens gång. Det finns en legend hos vulfen som berättar att de en gång i tiden gick på alla fyra likt vargar och ulvar men valde att resa på sig och gå upprätt för att bli mer lika människorna.

Eldskabb: Det finns en sjukdom som sprids inom vissa vulfflockar och de sjuka individerna blir utstötta och drivs iväg. Sjukdomen är en form av skabb som först visar sig som kala fläckar där pälsen faller av. Därefter uppstår variga sår, som har stor likhet med brännsår, över hela kroppen. Skabben angriper även vulfens sinnen och den blir aggressiv och lättretlig. De av vulfen som drabbats av eldskabb driver omkring i mindre flockar och gör det bästa i att klara sig.

Äventyrsuppslag: En rik adelsman i Jargien inhandlade en vulfen som kämpe på gladiatorarenan. Vulfen visade sig vara en ypperlig krigare och nedgjorde allt det motstånd den sattes emot. Adelsmannen blev så stolt över sin 'varelse' som lyckats tjäna så mycket pengar åt honom att han beslutade att släppa den fri. Han fick av slavhandlaren veta att den fångades in inte långt ifrån Mitheraskogen. Adelsmannen hyr en grupp personer (rollpersonerna) att föra den till sitt hem i Mitheraskogen. Vulfen sätts i en bur på en vagn och sedan är resten upp till rollpersonerna. Under resans gång blir de snart varse att vulfen inte är ett dumt djur utan att den har tankar och känslor och till och med kan kommunicera, om än lite, på jargiska. Vulfen heter Arhhw och är en före detta hövding för en flock i Mitheraskogen. Arhhw är inte det minsta nöjd att sitta inlåst i en bur, och om rollpersonerna inte behandlar honom väl kan de räkna med att konfrontera en mycket ilsken vulfflock när väl deras hövding återkommit. Om rollspersonerna lyckas återföra Arhhw till sin flock öppnas en del nya möjligheter upp. De kan stanna och ta del av vulfernas vardag och kultur (detta kräver dock att någon form av vänskapsband knutits med Arhhw under resans gång). Altenativt så hyser Arhhw fortfarande agg gentemot den som fångade honom, och söker rollpersonernas hjälp att hämnas oförrätten.



Ylker

Beskrivning: Ylkerna är intelligent apliknande folk. Till skillnad från apor så har ylkerna riktigt Psyke och är därmed inga djur. Detta är något som ytterst få andra intelligenta folk känner till – ylkerna betraktas allt som oftast som djur och inget annat. Armarna och benen är långa i förhållande till kroppen, och från fotsula till hjässa mäter ylkerna ungefär en meter. Vikten brukar ligga någonstans kring 20 kg. Män och kvinnor är ungefär lika stora, men kvinnorna brukar ha mörkbrun päls till skillnad från männens ljusbruna. Även om kroppen är apliknande så ser ansiktet mänskligt ut förutom de sylvassa tänderna och de avlånga pupillerna. Ögonvitan är inte vit utan istället svagt lysande gul, skenet kan bli såväl orange som rött beroende på ylkens sinnesstämning.

Det finns inga klädedräkter hos folket ifråga, inte ens höftskynken. Det förekommer dock enstaka ylker som ärligen stulit kläder och/eller smycken från människorna i omgivningen. Ylkerna använder sig av enklare trä– och stenredskap såsom knivar och klubbor. Den tekniska skickligheten är dock begränsad och man skulle träffa på ett metallföremål hos ylkerna så är det med allra största sannolikhet stulet.

Ylkerna lever i små samhällen ledda av stammens schaman, vilken fungerar som både andlig och världslig ledare. Huvudnäringen är jakt men de är inte sena att ta till plundring om jaktlyckan inte är på deras sida.

Natten är den tid på dygnet som ylkerna trivs bäst på, det är nämligen då deras värmesyn fungerar. På dagen kan de dock använda sig av vanlig syn, de tål emellertid inte dagsljus särskilt väl, så de håller sig helst i skuggan.

Utbredning: Ylkerna finns huvudsakligen inom två områden – södra Asharina och Takalorr. De trivs i de skogrikare delarna av Västmarks träsk där de kan hålla sig undan civilisationen och på Takalorr de i träden kan leva avskilda från de omgivande tirakerna. De bor oftast uppe i trädkronorna där de med hjälp av enklare stenredskap bygger sina hyddor. Boningarna hålls samman med repstegar och lianer. De av schamanen ledda byarna brukar ha en storlek på 10–50 personer, men det finns ett fåtal bosättningar på Takalorr som uppskattas ha uppemot 200 medlemmar.

Vildmarksmän brukar häpnas över hur väl gömda ylkbosättningarna är uppe bland träden. Många är de som nyfiket klättrat upp mot kojorna för att kika närmare på saken, allt för att senare mötas av en uppretad samling ylker som gör sitt yttersta för att försvara stammen mot inkräktare.



Beteende: Även om ylkerna har riktigt Psyke så är de inte i närheten av människors intessligensnivå. De saknar inte förmågan till taktiskt tänkande, även om framtidsplanering inte är ylkernas starkaste sida. De är impulsstyrda och gör vad som faller dem in. Får en ylk idén om att bege sig till närmsta stuga för att stjäla bröd så kan denne helt enkelt inte låta bli. Då ylkerna är nattvarelser så kan de undgå att bli upptäckta utan större svårigheter om det är människor som de skall ge sig på. På Takalorr är ylkerna mer försiktiga än sina kusiner i norr på grund av tirakernas mörkersyn. Skulle en ylk bli väckt från sin välförtjänta dagssömn så reagerar den oftast genom att fly för att senare samla ihop folk för att hämnas i ett bakhåll. Ylker strider helst i grupp och då med hjälp av både kastföremål och klubbor.

Alltför dumdristigt beteende brukar dock ogillas av schamanen som fungerar som stammens ledare. Ylkerna försöker balansera mellan behovet av att tillfredställa sin nyfikenhet och sina nycker samt att undvika att hamna i alltför allvarlig konflikt med människor eller tiraker.

Schamanen brukar kontakta förfadersandarna för få råd och vägledning för sig själv och för stammen. När schamanen misslyckas att kontakta andarna ses det inte som ett ont tecken – tvärtom tolkas det som att schamanen fått fria händer att besluta det som ligger i hans intresse.

Ylksamhället är uppdelat i tre olika skikt – schamanen, individerna och folket. Schamanens uppgift är att styra och vägleda stammen. Individerna är de som har egna namn, något som de får då de betraktats dugliga nog att handskas med en så stor gåva. Namnen brukar hänvisa till den händelse som invigde ylken i individernas skara. Folket har inga personliga namn och ses som en någorlunda homogen massa – den dag en av dem särskiljer sig på något sätt brukar denne antingen köras bort från stammen eller ges ett namn. Alla ylker föds namnlösa så det är inget ärftligt kastsamhälle det handlar om.

Schamanens vilja väger alltid tyngst i stammen, även om individerna har rätt att fatta egna beslut så länge som de inte äventyrar stammens säkerhet (vilket inte händer alltför sällan). Folket har dock inga rättigheter alls utan förväntas lyda schamanen alternativt någon av dem med namn.

Ylkerna har fått sitt namn efter deras stridsrop som lyder "Ylk! Ylk!". För utomstående låter språket mest som ylanden i olika toner kryddat med ett och annat tjatter, vrål och skrik. Extremt få ylker har möjlighet eller vilja att lära sig något annat språk än deras egna – Ylkanno. Det finns dock berättelser om utstötta ylker som hållit sig i närheten av människorna och på så sätt lärt sig deras språk, om ändock i begränsad omfattning. Det är i varje fall ingen omöjlighet för ylkerna att lära sig andra språk – bara onödigt.

Egenskaper: Ylkerna har en egenskap som få andra varelser besitter, nämligen det att de kan genom sin blotta närvaro öppna portar till Skugglandet. (För mer information om Skugglandet, se boken *Legender & hemligheter* och *Skugglandet*.) I närheten av ylkbosättningar är barriären mellan det vanliga Mundana och Skugglandet väldigt svag, så det är därför lätt att jägare eller stigfinnare som befinner sig

nära ylkerna trillar in i Skugglandet. Detta har gjort att varje folk som lever nära ylkfästen har egna myter om just ylkerna. De ses ofta som blodtörstiga galningar då den som en gång besökt ylkernas land inte sällan är försvunnen för alltid.

Observera att det inte är garanterat att man försvinner till Skugglandet så fort man ser en ylk, det är bara att risken är stor. Om inte rollpersonerna är vana skuggvandrare så bör spelledaren slå dolda slag mot Tur för att avgöra om rollpersonerna råkar ta sig till andra sidan. Svårigheten avgörs av hur många ylker det finns, hur nära man befinner sig dem samt om det finns tätbebyggda områden i närheten som neutraliserar ylkernas förmåga. Vid ett fåtal tillfällen har människor som försvunnit i ylktäta skogsområden kommit tillbaka till Mundana – fast på en plats många mil därifrån – efter att ha levt den drömska tillvaron i Skugglandet. Ryktet går om att ylkerna kidnappar sina offer för att sedan supa dem redlöst fulla och därefter låta dem vakna upp långt därifrån.

Ylkerna själva har dock inga problem med att ta sig mellan Mundana och Skugglandet eller för den delen att överleva på andra sidan utan att gripas av galenskap. Antagligen är det deras svaga psyke som gör att de lever så lättsamt att de helt enkelt inte kan bli galna, hur galen omvärlden än ter sig. Ylkerna kan heller inte gå vilse i Skugglandet, så om man medvetet eller av misstag hamnat där och vill därifrån så är det säkraste sättet att följa efter en ylk, även om det inte är det lättaste.

Nyfikna eller utstötta ylker brukar söka sig till Skugglandet för att stilla sin upptäckarlusta eller bara bli kvitt schamanens makt. Med tanke på ylkernas spontanitet så är Skugglandsvistelser mycket vanligt bland dem.

Inte nog med att ylkerna kan lura bort intet ont anande (eller för den delen panikslagna) Mundana–bor till Skugglandet, tack vare deras förmåga att öppna portar så kommer skugglandsvarelser till Mundana. Detta får till följd att de få som återvänder efter att ha beskådat ylkerna närmare tror sig ha varit i Skugglandet när det egentligen bara är skugglandsvarelser som råkat komma till Mundana. Kort sagt är området kring ylkernas bosättningar fulla av kaos och orimligheter – dock inte i samma grad som i Skugglandet.

Portarna som ylkerna öppnar till Skugglandet är inte av portalliknande typ, det är snarare så att barriären mellan de båda världarna är så svag att man kan råka vandra till andra sidan utan att märka exakt när man träder över gränsen.Ett sätt för mundanska folk att ta sig till Skugglandet är att bära en ylkertass, oftast knuten i ett band runt halsen, alternativt nedstoppad i fickan. Tassen, som mer eller mindre ser ut som en pälsbeklädd mindre människohand, har kvar den ylkiska egenskapen att kunna öppna portarna mellan de båda världarna. Problemet för skuggvandrare är att tassens närvaro ofta gör så att man vandrar fram och tillbaka mellan de båda planen utan att komma någonstans. Det gäller då att kasta ifrån sig tassen då man är säker på att man är tillbaka i Mundana – misstar man sig gällande i vilken värld man befinner sig är risken stor att man fastnar för tid och evighet i Skugglandet. Eftersom tassen oftast är av 'engångstyp' och att få jägare vågar ta sig an uppdraget att jaga ylker så betingar en ylkertass ett mycket högt värde bland de få som är dumdristiga nog att vilja vandra till skuggornas rike.

Det sägs dock att en alkemist i Asharien skall ha tillverkat ett metallskrin som hindrar tassens förmåga till dess att man öppnar skrinet. Var detta skrin är nu, eller var alkemisten är för den delen, är okänt då skrinet och dess ägare försvann under en expedition in i skugglandet. Det har dock ryktats att skrinet finns hos ett rövarband som använder det för att slå till mot handelskaravaner och sedan flyr in i skugglandet innan något uppbåd hinner få fatt i dem.

En del magiteoretiker har fattat intresse för ylkernas egendomliga förmåga och det forskas om huruvida det går att avaktivera ylkertassens portalöppnarförmåga för att på så sätt kunna ta sig mellan världarna på ett mer kontrollerat sätt. Dessa magiker och alkemister är beredda att betala bra för en infångad ylk, såväl död som levande.

Varje runda som ylker vistas i direkt solljus får de en poäng (+1) Stridsutmattning. Befinner de sig i skugga får de inga svårigheter, då sådan inte är särskilt svår att finna i skogen så klarar ylkerna dagar rätt bra.

Ylkerna har en närmast kuslig god förmåga att förflytta sig uppe i träden. Det finns jägare som är alldeles säkra på att de sett ylkerna flyga omkring i trädkronorna. Flygförmåga, liksom förmågan att glidflyga saknas emellertid hos ylkerna, men klart är dock att de är bland Mundanas bästa klättrare. De rör sig i träden med en hastighet som motsvarar Förflyttningen (FÖR).

Ylker

STY:	9	[2T6+2]	**SYN:**	10	[3T6]
TÅL:	9	[2T6+2]	**HÖR**:	11	[3T6+1]
RÖR:	15	[4T6+1]	**LUK**:	10	[3T6]
PSY:	7	[2T6]	**VÄR**:	15	[4T6+1]
VIL:	12	[3T6+2]			
BIL:	4	[1T6+1]	**AGG**:	12	Anfaller (Flyr)

Förflyttning: 8 m/runda*, **BF**: 9 kg, **UK**: 5 rutor*.
Chockvärde: 10, **Skadetålighet**: 6 rutor.
VINIT: 7, **Insikt**: 6.

*Såväl på marken som i träden.

Anfallsmanövrer (närstrid):
Klubba (11), ObK1T6+3, Bryt (8), SI (9/9)
Slag (11), ObK1T6, Bryt (–), SI (8/9)
Klor (11), ObH2T6, Bryt (–), SI (9/9)
Bett (11), ObH2T6, Bryt (–), SI (8/9)

Anfallsmanövrer (avstånd):
Kastklubba (11), Räckvidd [5–10–20–30m] ObK2T6+2, ObK2T6, ObK1T6+2, ObK1T6+1.

Slunga (11), Räckvidd [5–10–30–60m], ObK3T6, ObK2T6+2, ObK2T6+1, ObK2T6.

Fallande sten (11), Höjd** [5–8–15–25m], ObK1T6, ObK2T6, ObK3T6, ObK4T6.

** Fungerar regeltekniskt som räckvidd, men avser höjden. Endast ett träffområde kan träffas.

Försvarsmanövrer: Undvika (14), Motanfall

Träfftabell: Humanoid (tabell R2–45 i *Spelledarens guide*).

Rustning: Generellt: [H2, K3, S2]
Päls: [H2, K3, S2] Täcker alla kroppsdelar utom ansiktet.

Färdigheter: Gömma 15, Hoppa 15, Jakt 13, Kasta 11, Klättra 18, Smyga 12, Speja 10, Spåra 12, Stridsvana 8, Undvika 14.

Språk: Ylkanno 7. Låter mest som ylande kombinerat med skrik och vrål.

Ödlefolk

Beskrivning: Att de har kommit att kallas för ödlefolket är kanske inte så konstigt då deras humanoida utseende med fjällig hud, reptilliknande huvudform, svans och trefingrade och klorbesuttna händer sannerligen kan väcka associationen därtill. De själva ser sig dock föga besläktade med de olika övriga reptila raserna utan hänsyftar i stället på deras släktskap med drakarna som de ser som sina äldre släktingar. De kallar därför sitt eget folk för Koyn–aaz vilket på deras språk betyder Koyn– eller Drakens barn.

Utbredning: Ödlefolket gick för tusentals år sedan att finna i större delarna av kända Mundana. Allt från nuvarande Caserions östra gränser, till de södra uddarna av Melorions örike till markerna bortom blå havet, var en gång hemvist för dessa Koyns tjänare. Det är oklart exakt vad som fick dem att dra sig undan men det talas om såväl forna stora krig som naturkatastrofer.

Numera så är deras hemvist centrerad kring landet de kallar Koyn–doloz vilket ungefär betyder 'drakens vagga' och som ligger väster om Blå havet. Koyn–doloz består mestadels av en ansamling djungelbeklädda öar, flertalet bergsflikar samt en vida utsträckt tropisk sankmark och djungel. I söder avskiljs det från kejsardömet Menon–Aun av de Blå bergen. Klimatet är många gånger varmare i förhållande till andra länder på samma breddgrad vilket har förundrat många lärda. Magiker hävdar att det mest troligt handlar om en ovanligt hög koncentration av termotropisk flödestäthet i hela landet. På grund av ödlefolkets ogästvänlighet har ännu ingen haft möjlighet att göra några närmre undersökningar för att fastställa det hela.

Under de senaste tusentals åren har koyn–aaz haft mycket begränsad kontakt med övriga folk i Mundana. Det enda undantaget är insektoiderna, kamorferna och aunurierna. Möten med de förstnämnda har ofrånkomligt slutat med fientliga drabbningar då dessa är svurna dödsfiender till ödlefolket. Aunurierna inledde 1041 e.D en storskalig invasion av Koyn–doloz. Invasionen slogs snabbt tillbaka men det efterföljande kriget kom att vara i över två hundra år innan de båda nationerna tvingades sluta kriga efter att ha uttömt sina resurser.

De senaste åren har ödlefolkets samhälle tagit ett nytt drastiskt steg nämligen att börja söka kontakt med de andra folken. Än så länge har det dock mest handlat om små diplomatdelegationer som skickats till Menon–Aun, Gordrion, Mûhad och Eumos maktcentra. Anledningar till dessa handlingar är främst en drastisk oro inför Koyns kommande vrede. För att stilla denna vrede betänker de nu nödvändigheten att rena de intilliggande länderna på deras orenhet. Diplomatdelegationerna är således främst ett sätt att lära sig om de andra folken samt att spionera i händelse att det hela artar sig i krigiska handlingar. Koyn–razz–daakastet ser dock dessa förbindelser som en chans att vinna nya rika kunskaper samt på så vis stärka sin egen ställning inom koyn–aaz samhälle.

Beteende: Tron på Koyn, drakguden, är något som präglar deras samhälle in i minsta detalj. Faktum är att varje individs plats och även uppgift i samhället bestäms av dennes relation och närhet till Koyn. Det tydligaste exemplet på detta är de olika kasten som har kommit att utvecklas till mer eller mindre olika raser.

Det finns flera anledningar till den animositet som de hyser gentemot de andra folkslagen. Den första och viktigaste orsaken är att de ser sig själva som det utvalda folket och alla andra folk således som lägre stående. De betraktar dem som trotsare av Koyn, inte minst aunurierna som till och med hävdar att deras kejsare kan styra över både solen och månens gång, det vill säga att han skulle stå över självaste Koyn! En annan detalj som är en uppenbar orsak till konflikt är på det sätt andra folk nyttjar de förbjudna metallerna guld och silver. Ett sådant lättvindigt bruk av de heliga metallerna i exempelvis mynthandel är mer än nog för att väcka koyn–aaz vrede.

Egenskaper: Ödlefolket är mycket känsliga mot kyla och risken för nedkylning räknas alltid som två nivåer högre (+Ob2T6) det vill säga att de redan vid + 5 graders temperatur lider av en övervägande risk att drabbas av nedkylning och att temperaturer under noll grader kan vara direkt livshotande.

Alla medlemmar av ödlefolket har förmågan att skifta färg för att anpassa sig till omgivningen. Detta gör det två nivåer (-Ob2T6) enklare för dem att gömma sig om de håller sig stilla och en nivå enklare (-Ob1T6) om de rör på sig.

Förutom vassa klor så har ödlefolket även en mycket giftig saliv som de vanligtvis använder för att smeta in sina vapen med innan strid. Om giftet kommer i kontakt med ett öppet sår ger det +Ob1T6 kryss Trauma varje runda under loppet av fyra (4) rundor. Offret får dock genast slå ett normalsvårt (Ob3T6) Tålighetsslag. Lyckas slaget halveras Traumaökningen, ett perfekt slag medför att Traumaökningen blir en fjärdedel och ett fummel medför att Traumaökningen dubblas.



De olika stadierna: Under sin levnadstid genomgår varje individ av ödlefolket flertalet fysiska och även psykiska förändringar vilka resulterar i olika stadier. Dessa kallas av koyn–aaz för de sex ömsningarna vilka beskriver själens resa genom köttet.

Under zeek–tastadiet är koyn–aazen fortfarande ett ägg. Själen sägs nyligen har ömsat och släppts fri från att ha varit ett med Koyns ande.

Därefter utvecklas koyn–aaz till stadiet tzoyn–aaz och under detta stadium får denne lära sig det grundläggande om deras kast under en intensiv utbildningstid. Tzoyn–aazstadiet råder i regel från deras kläckning till 12 års ålder.

Därefter stundar tzoyn–dool då koyn–aazen anses vara redo för de riktiga arbetssysslorna och upptas därför som en fullvärdig medlem av kastet vilket innebär praktiserandet av de sysslor som hör där till.

Tzoyn–naz–draazka är då koyn–aazen har uppnått ett könsmoget stadium och det är nu dennes uppgift att lägga ägg för att föda nya medlemmar av kastet.

Efter tiden som könsmogen så inträder tzoyn–eez då individen fortsätter sin uppgift inom kastet. Den stora skillnaden är att individen nu bedöms som erfarare och kompetentare men paradoxalt nog så bedöms också individen nu som försumlig då denne redan har gjort sin största uppgift genom att föra livet vidare.

Det sista stadiet i fysisk bemärkelse för alla koyn–aazs är tzoyn–zuut–zeek. Deras kroppar är nu slitna och förverkade. Deras uppgift blir nu därför att dela med sig av sina erfarenheter och undervisa de unga. När koyn–aazen är så pass gammal och sliten att den inte längre duger något till så anmäler den sig därför redo för den sista ömsningen. De offras då till Koyn i en stor ritual, som sker varje fullmåne, där deras själar släpps fria och förenas med Koyn igen så att denne kan insvepa dem i en ny friskare och bättre kropp. Levnadslängden för koyn–aaz varierar väldigt mycket mellan de olika kasten och deras levnadsförhållanden. Under goda förutsättningar skulle de säkert kunna leva bortåt 100–150 år. Medellivslängden är dock så låg som 25–30 år bland de hårt ansatta koyn–vzo–ozols medan det inte är ovanligt att de mer högtstående kasten får leva bortåt 80 år.

Historia: Koyn–aaz historia förtäljer om en forntid då de levde som ett primitivt folk. Men så sände Koyn sina sändebud drakarna till folket för att undervisa dem och plötsligt så spirade kulturen. Det talas om en gyllene tidsålder med ett enormt vidsträckt imperium, med en världslig makt som inte kunde rivaliseras av någon

De sex kasten

Ödlefolkets samhälle är indelat i teorin sex, fast i praktiken fem kast, de så kallade koyn–zuut–beel. Att det förhåller sig så beror på att det sjätte och högsta kastet är det slutgiltiga målet för alla medlemmarna i samhället nämligen att få återfödas som en drake vilket också innebär att man inte längre är en del av det världsliga samhället. Efter tusentals år av utveckling har kasten utvecklats till mer eller mindre olika raser eller arbetsklasser på grund av deras mycket specialiserade uppgifter i samhället.

Under vardera kast står det en attributmodifikation som skall appliceras på de värden som beskrivs på nästa sida. Krigarkastet Koyn–zaart är de som har fått stå till grund för ödlefolkets attribut och dessa har därför inga modifikationer.

Koyn–zeek–beel: Det högst stående kastet är inget som återfinns i det världsliga samhället. Man är ett av Koyns sändebud – det vill säga en av de högre drakarna.

Koyn–zool: Detta är ett slags härskarkast och är det högst stående av de fem världsliga kasten. Det är den främsta av dem, Zool–Oyn, som dikterar Koyns vilja och alla medlemmar av samhället är skyldiga att åtlyda denne. Förutom maktkamp så kännetecknas deras dekadenta leverne av frosseri. Koyn–zoolerna är i regel överviktiga. De har ofta en färgrik nyans på skinnet, som de ytterligare förhöjer genom att låta sig insmörjas i olika oljor. De har också rätten att bära båda de förbjudna metallerna guld och silver vilket de gärna smyckar sig i från topp till tå. De utgör mindre än 1 % av befolkningen.

STY –4, TÅL –2, RÖR –2, PSY +1, VIL –3, BIL +2.

Koyn–baara: I praktiken är det detta kast som styr koyn–aaz samhälle. Hela kastet fungerar som ett slags sammanslutning av präster, magiker och byråkrater. Koyn–baara är traditionellt indelad i två större grupperingar nämligen månen respektive solens prästerskap. Koyn–baaras skinn har i regel liknande färgglada nyans som koyn–zoolerna om ändock i något blekare grad. Till skillnad från koyn–zoolerna är de dock ofta väldigt slankt byggda på gränsen till klena. De av månens prästerskap iklär sig ofta silversmycken av alla de slag medan de av solens prästerskap klär sig i guld. De utgör cirka 3–4 % av befolkningen.

STY –6, TÅL –3, RÖR +1, PSY +2, VIL +1, BIL +3.

Koyn–zaart: Detta är krigarnas kast. Deras uppgift är att skydda samhället från hot. De allra främsta inom kastet tilldelas hedersuppdraget att vakta äggkläckningskamrarna. En annan viktig uppgift de har är att bevaka koyn–vzo–ozols arbete och att se till att de uträttar detta med fullgott resultat. De är de största av de fem kasten med en imponerande muskelbyggnad, fysik och inte sällan bortåt sju fot långa. Deras skinn är i regel ganska enfärgat med matta och neutrala toner av grönt, blått, brunt, rött eller grått. De klär sig i enklare rustningar av brons och är nästintill alltid beväpnade. Ett ovanligt inslag i deras vapenarsenal är doz–yat, en lång dolkbladsliknande spets, som fästes på deras svansar. De utgör cirka 30 % av befolkningen hos koyn–aaz.

STY –, TÅL –, RÖR –, PSY –, VIL –, BIL –.

Koyn–razz–daa: Detta var för länge sedan ett högt stående kast av vetenskapsmän och forskare som numera räknas knappt ovan arbetarnas kast. Anledningen till detta sägs ha berott på att de avvikit för mycket från Koyns väg. En annan mer inofficiell förklaring är att de blev för mäktiga och inflytelserika. Numera fungerar de vanligen som en slags förmän och arbetsledare för koyn–vzo–ozol. Koyn–razz–daa är de mest utomkulturellt öppensinnade av koyn–aaz. Utseendemässigt så påminner de mycket om koyn–baara även om de inte kommer ens i närheten vad gäller utsmyckning. Exempelvis har de inte rätt att bära metallerna guld och silver så de får förlita sig på mindre ädla metaller eller allehanda vackra stenar i stället. Koyn–razz–daa utgör i dagens läge cirka 5–6 % av befolkningen i koyn–aaz samhälle.

STY –4, TÅL –3, RÖR +1, PSY +2, VIL –1, BIL +3.

Koyn–vzo–ozol: Detta är arbetarna som utgör den absoluta majoriteten av koyn–aaz samhälle. De lever ett mycket hårt liv ständigt övervakade av koyn–zaart. Det är deras uppgift att se till att de flesta praktiska detaljerna fungerar i samhället. Koyn–vzo–ozol är tämligen korta och seniga till växten sällan mätandes över 5 fot. Deras kroppar är i regel mycket förslitna på grund av hårt arbete fast oftast ändå i förvånansvärt bra skick på grund av deras mycket näringsrika kost. Deras skinn är i regel ganska enfärgat med matta och neutrala toner av grönt, blått, brunt eller grått. De använder sig i princip aldrig av kläder eller smycken. De utgör cirka 60 % av den totala befolkningen.

STY –2, TÅL +1, RÖR –1, PSY –2, VIL –5, BIL –5.

annan. Det talas om underverk och magiska och teknologiska ting som i dag fortfarande inte finner sin motsvarighet någon annanstans. Men det talas även om ett gigantiskt mörker, om katastrofer om krig och om kulturens fall och nästintill utrotelse. Det talas om hur deras dåvarande huvudstad Koyn–naaz–eeyn–trooz, med dess legendariska guldtempel till solen och dess silvertempel till månen, sjönk i havet som en konsekvens av detta mörker och med staden gick flertalet forna hemligheter förlorade såsom exempelvis kunskapen om hur man bygger gigantiska eldsprutande krigsmaskiner.

Teknologi: Ödlefolket har en mängd märkliga teknologiska ting som är en kvarleva sen deras forna gyllene tidsålder. Det sägs att de ting de idag förfogar över bara är en liten del av vad de en gång hade. Själva teknologin är vanligtvis en fråga om en kombination av sinnrika mekaniska lösningar och magiska förtrollningar.

Det vanligaste teknologiska föremålet är de fruktade 'sollansarna' (Koyn–eeyn–zaazta). Dessa ser ut som vanliga spjut helt i en gyllene metall och med en glödande orange juvel innefattad i spjutspetsen. Sollansarna har förmågan att skjuta brännande strålar med en räckvidd på 120 meter som ger Ob4T6 i Trauma och Smärta och har ett antändningsvärde på 8. Rustningar reducerar skadan med lika mycket som de skyddar mot stickvapen. För att skjuta med sollansen krävs vapenfärdigheten Sollans vilken räknas som en egen unik vapenfärdighet. Allt som allt förfogar ödlefolket över att par tusen av dessa vapen.

En annan inte fullt lika vanlig teknologisk tingets är de flygande 'soldiskarna', ett slags svävande fordon i gyllene metall. Med hjälp av soldiskarna kan ödlefolket lätt och snabbt utföra rekognosering. Soldiskarna kan flyga med en hastighet av 50 m/runda.

Ödlefolkets mest fantastiska arv är förmodligen de märkliga 'solkoncentratorerna' (Koyn–eeyn–zoon) gigantiska kristaller innefattade i metalliska byggnationer placerade med jämna mellanrum i hela landet, ofta högt uppe i bergen. Solkoncentratorerna har i uppgift att omvandla den heliotropiska strålning i ljuset från solen till termotropi. Med hjälp av dessa konstruktioner kan ödlefolkets land hålla en ständig tropisk värme.

Religion: Koyn ses som skaparen, tiden och alltet. På så vis vet Koyn allt om allt och kan därför ses som ett slags visdomsgud. Samtidigt som Koyn har skapat allting i världen så är också världen en del av denne. Exempelvis så ses solen och månen som Koyns goda respektive onda öga. Man förnekar förvisso inte existensen av andra gudar men man ser dem som icke mer än ett slags mäktiga andar som liksom alla andra andeväsen är en del av Koyn. Koyn gestaltas som den tvåhövdade draken där det ena huvudet står för det som varit och det andra för det som komma skall.

Förr offrade man alltid till Koyn via något av hans sändebud i form av någon av mortuachdrakarna som varje fullmåne landade på toppen av någon av de trappstegspyramidformade templen. Men då det numera sällan är någon av mortuachdrakarna som dyker upp så offrar man till gudastatyetterna istället. Trots de massavrättningar det hela innebär så betraktas det inte som något hemskt eller ondskefullt av dem som skall utsättas för det. De flesta som offras är i regel gamla eller på annat sätt förverkade och de tror att om de offrar sig kroppsligen så skall de ges en ny och friskare kropp av Koyn. Det händer även att fullt friska individer väljer att offra sig. De tror sig då kunna skapa bättre förutsättningar för framtiden för sig själva eller för att med sin goda vilja gynna samhället i allmänhet.

Ödlefolkets städer: Koyn–aaz samhälle kretsar kring deras gigantiska städer som fungerar likt navet i det enorma hjul som utgör samhället. Städerna i sig är en imponerande syn då det inte är en ovanlighet att de kan hysa bortåt 150 000 (eller som i huvudstadens fall hela 300 000) individer innanför stadens murar. Städerna är byggda i koncentriska cirklar med tempelområdet och de förnämsta kastens boningar i mitten och koyn–vzo–ozol boendes i barrackliknande byggnader i stadens utkant. Deras byggnader är ofta sammanbundna med gångar under markytan och själva byggnaderna är uppförda i sten och soltorkad lera. Framför allt i fråga om tempelbyggnaderna så kan man finna mästerliga arkitektoniska lösningar. Inte minst huvudstaden, Koyn–zeek–trooz med dess fem trappstegspyramidiska tempel tillägnade de fem elementen, är ett utmärkt exempel på detta.

Ödlefolket (Koyn–zaart)

Detta är värdena för en typisk Koyn–zaart (krigarkastet) inom ödlefolket. Attributmodifikationer för de andra kasten står under deras respektive beskrivning.

STY:	18	[3T6+8]	**SYN:**	10	[3T6]
TÅL:	15	[3T6+5]	**HÖR**:	9	[2T6+2]
RÖR:	10	[3T6]	**LUK**:	10	[3T6]
PSY:	10	[3T6]			
VIL:	15	[3T6+5]			
BIL:	10	[3T6]	**AGG**:	13	Anfaller (Observerar)

Förflyttning: 8 m/runda*, **BF**: 16 kg, **UK**: 7 rutor*.
Chockvärde: 16, **Skadetålighet**: 7 rutor.
VINIT: 10, **Insikt**: 9.

Anfallsmanövrer (närstrid):
Bett* (15), ObH2T6+2, Bryt(–), SI (11/12).
Klor (15), ObH3T6+2, Bryt(–), SI (12/12).
Doz–yat** (15) ObH2T6+3, Bryt(7), SI (11/12).
Huggspjut (15) ObH4T6, ObS2T6 Bryt(10), SI (13/11).

* Ödlefolket har en giftig saliv som de vanligtvis använder för att smeta in sina vapen med innan strid. Om giftet kommer i kontakt med ett öppet sår ger det +Ob1T6 kryss Trauma varje runda under loppet av fyra (4) rundor. Offret får dock genast slå ett normalsvårt (Ob3T6) Tålighetsslag. Lyckas slaget halveras Traumaökningen, ett perfekt slag medför att Traumaökningen blir en fjärdedel och ett fummel medför att Traumaökningen dubblas.

** Dolkliknande vapen som sätts längst ut på svansen.

Försvarsmanövrer: Undvika (14), Motanfall.

Träfftabell: Humanoid (tabell R2–45 i *Spelledarens guide*).

Rustning: Generellt: [H4, K5, S4]
Fjällig hud [H4, K5, S4] Täcker hela kroppen. Ibland bär de enklare rustningar av brons [H10, K7, S11].

Färdigheter: Gömma 14***, Hoppa 14, Klättra 12, Simma 10, Smyga 12, Speja 10, Spåra 10, Stridsvana 16, Söka 10, Undvika 14, Överlevnad 12.

*** Ödlefolket har förmågan att skifta färg för att anpassa sig till omgivningen. Detta gör det två nivåer (-Ob2T6) enklare för dem att gömma sig om de håller sig stilla och en nivå enklare (-Ob1T6) om de rör på sig.

Språk: Koyn–taaz (10).

KAPITEL 3

HUMANOIDA FOLK



Jac lutade sig bekvämt mot trädstammen och lät sensommarvärmen mjuka upp hans stela muskler. Tzorcelan hade pratat om snarorna de satt tidigare, innan han gav sig av, och munnen vattnades vid tanken på välkryddad hare.

En ilsken röst väckte honom ur hans slummer. ”Stora passar inte, stora stör och förstör, stora fötter trampar, borde akta sig, bort, bort!”. Vid hans fötter stod en liten... pyssling. Jac hittade inget bättre ord. Pysslingen var högröd i ansiktet, gestikulerade med en långskaftad pipa och hötte åt honom med sin lilla hand. Jac skrattade: ”Vid alla havsdemoner! Vad kallar man en sån putte?”. Pysslingen stirrade förorättat på honom, och svarade med en ramsa. Det lät inte som ett namn.

Tzorcelan fann Jac sittande på marken, där han med klumpiga fingrar försökte sätta ihop en minimal lastkärra, mindre än en fot lång. ”Vad gör du Jac?”. Jac tittade upp på honom med något paniskt i blicken och ögonen rullade i sina hålor.

”Aldrig har jag väl blivit så förundrad, så makalöst förundrad. En besynnerlig småväxt filur talte till mig, och efter denna makalösa händelse kan jag inte förmå mig att göra annat än att laga små tingestar, och tala på detta här ypperligt förlöjligande sätt! Jag ber er, hjälp mig!”

Tzorcelan stirrade förundrat på honom, innan han brast ut i hejdlöst skratt.

HUMANOIDA FOLK

Den något udda benämningen humanoida folk kommer från den cirefalisk skriften 'Folklynnen' där rasforskare i ett kapitel har gått igenom de raser som 'nästan' kan klassas som civiliserade och mänskliga. Forskarna menar på att de humanoida folken som alltjämt är primitiva och ociviliserade är misslyckade raser som en gång hade potential att upprätta högkulturer och storverk. De är således folk som gudarna skapat och sedan förkastat – de har bara inte dött ut helt och hållet än. I 'Folklynnen' så presenteras inte endast cyklopen, odjuret, tomten och vätten som dessa ovärdiga folk utan även tirakerna, trollen, och folket i Tokon. Det sistnämnda tros dock bero på en personlig förolämpning som en av de cirefaliska forskarna fick utstå i ett möte med en tokonsk furste.

Ursprung & skapelsemyter

Då de fyra humanoida folken är så pass olika varandra så menar de flesta på att de inte har något som helst släktskap. Istället har de skapats eller uppstått på helt olika sätt.

Cykloperna menar vissa har uppstått via allt för grov inavel i avlägsna byar. Människor som har gift sig och förökat sig med sina släktingar har fått en avkomma som blivit mer som djur. Andra hävdar att cykloper är väktare av forntida hemligheter och att de tidigare tjänade som soldater i stolta arméer. Sedan så finns det då den allmänna jargiska uppfattningen att cykloper är underliga djur – förvisso upprättgående och rätt så avancerade men fortfarande djur.

Då odjuren dykt upp i Mundana under de allra senaste århundradena så finns det inga anteckningar om dem i gamla skrifter och ej heller några skapelseberättelser. Inom Legio Colonan så finns det dock forskare som menar på att odjur är en avart av trollen, mest troligt släkt med bergstroll. I Asharien däremot hävdar oraklet Rakkath den åldrige att odjuren är ett primitivt folk som vandrat ned från den yttersta norden – bortjagade av en ond makt. En av de mest udda teorierna kommer från den taupiska språkforskaren Eibes. Hon menar på att odjuren och misslorna på något sätt har samma ursprung då deras språk, kenka respektive la'itha, har så pass många likheter samtidigt som de båda är vitt skilda från något annat språk på Mundana.

Tomtarna, dessa underliga varelser vars existens betvivlas av många, tros ha sitt ursprung i det mytologiska skugglandet. I Consaber så hävdas det på många ställen att tomtar är spädbarn som kidnappats av älvor och sedan blivit förvridna till dessa underliga väsen. Den damariska adelsdamen Liora van Calter har under sina dagar instängd i sin borg medan maken varit ute och krigat skrivit ett flertal avhandlingar om tomtar och deras ursprung. Vissa avhandlingar har till och med letat sig ut bland lärda män och kvinnor. Liora van Calter har nämligen en stor samling tomtar i glasburkar fyllda med sprit. Hon betalar bönderna i sin makes län rikligt för att de skall föra dessa lustiga varelser till henne så att hon kan utöka sin samling. Enligt hennes teorier så är tomtarna magiska varelser och hon är även den som skrivit mest ingående om deras mystiska förmågor.

Det finns olika teorier rörande vättarnas ursprung. I Thalamur finns det skrifter som påstår att misslor och vättar har samma härstamning. De vise i Jargien däremot brukar hävda att det istället är vättar och gûrder som har gemensamt ursprung. Det faktum att vättarna faktiskt talar sakhra och i viss mån har samma tro som gûrderna och de besläktade tirakerna visar på att jargierna är de som har rätt i det här fallet.

Utbredning

De fyra humanoida folken är spridda i stort sett över hela Mundana men dock så finns det inga tecken på att något av dessa skulle ha haft en större civilisation någon gång i historien till skillnad från vissa av djurfolken. Tomtarna tycks man kunna finna lite överallt, men de håller sig nära naturen och gör inget väsen av sig. Vättarna lever i grottsystem och nära bergens rötter och ibland så får de för sig att röra sig närmare de mänskliga kulturerna. Odjuren håller sig till bergstrakterna men det har kommit rapporter om dem i vitt skilda bergstrakter – allt från krolimbergen i norr till bergen på melorions öar. Cykloperna som tycks vara det minsta folket till antalet är också det som är mest centrerat. De lever endast nära vatten och våtmarker och i varmt klimat. De går sällan att finna öster om Asharinahalvön. Man har dock hittat skelett av dem efter många landområden nära vatten – främst i Jargien och på Takalorr så de verkar en gång i tiden ha varit relativt utbredda men inte mer civiliserade.

Det var under vintermånad högt uppe i Kraggbergen. Enni hade i dagar jagat uslingen av stormens folk som våldtagit och dräpt Ennis bästa vän. Enni blev överraskad av en snöstorm och det gick inte att göra upp eld. Slutligen tog Enni skydd i en klippskreva men kylan var vred och drog med sig Enni mot döden. Då kom den underliga varelsen. Större än någon av vårt folk och nästan naken trots kölden. Den tittade på Enni med underliga gröna ögon och bar sedan iväg Enni till en grotta. Den lade sina händer på Enni och en värme spred sig genom kroppen. Dess hud var täckt av en kall segflytande vätska som luktade sött, den smetade ut av denna vätska över Enni och Enni blev ännu varmare. När dagen kom och stormen lagt sig vandrade varelsen iväg. Enni gav sin eyrenklyvare som tack och varelsen tog emot den. På vägen hem fann Enni uslingen ihjälfrusen i snön. Enni stympade honom och tog med lemmen hem för att kasta på offerröset.

– Enni, Eyrenkvinna av svartvattnets folk

Cyklop

Beskrivning: En cyklop är en storväxt humanoid vars mest karaktäristiska drag är den bara har ett enda öga, placerat mitt på pannan. Cykloperna är i regel tre meter långa. De saknar nästan helt hals och kropparna är långa och muskulösa. Benen är korta och kraftiga, medan armarna är långa och räcker ända ned till knäna. Händernas fingrar är oproportionerligt långa. Det enda ögat är tredubbelt så stort som ett mänskligt öga och brukar vara grått. Ögonfransarna är täta och långa.

Cyklopernas hud är tjockare än människornas. Den är gråblå till färgen och mycket rynkig, ungefär som huden på en gammal elefant. Cykloperna är alltid skalliga, men har viss behåring på ryggen och armarna: tjocka, svarta strån som påminner om grisborst. Munnen är stor, läpparna grova och tänderna breda och platta. Cykloperna använder ingen beklädnad utan går alltid nakna. Honcykloperna har två rader spenar vid bröstet, som är tjockare än hos de manliga cykloperna, men de saknar bröst i mänsklig mening.

Cykloperna har mycket låg intelligens. De har ett språk, men vad de kan uttrycka med det är mycket begränsat. Abstraktioner saknas helt och grammatiken är rudimentär. Deras samhälle är utpräglat primitivt. De behärskar inte elden men kan använda sig av enkla redskap, som stenar och käppar. De sover i grottor eller kojor som oftast är övertäckta hålor. Cykloperna begraver sina döda i högar, vilket antyder någon form av tro på en högre makt. Den främsta kulturyttringen är cyklopernas långa, entoniga stämsång som brukar avsluta deras dagar.

Utbredning: Cyklopernas naturliga boplats är kustområden och våtmarker. Där livnär de sig av musslor, fågelägg, sjöväxter eller tång. De är allätare och kan även tillgodogöra sig växter, då de har en extramage där cellulosan bryts ned. Cykloperna lever i små grupper, om fem till tio individer. I grupperna finns normalt dubbelt så många honor som hannar. Den största hannen styr och leder jakten. Nativiteten är låg och flocken föder inte upp mer än en unge i taget. Cykloper jagar sällan större djur, eftersom de är för långsamma. Men det händer att de jagar, och då gör de det i flock och attackerar bytet ifrån flera håll. Få av Mundanas humanoider lever så länge som cykloperna, vanligtvis i 300–350 år.

Vissa hävdar att cykloperna kanske är den allra äldsta rasen bland humanoiderna. De senare humanoiderna är en förbättring av cyklopernas urgamla släkte. Förr var cykloperna allmänt utbredda vid Mundanas tempererade och tropiska kuster. Men människorna och tirakerna har fördrivit dem, och i många fall jagat dem för deras kött skull. Även om en grupp cykloper kan verka skräckinjagande vid första ögonkastet, visade det sig att de inte hade mycket att sätta emot intelligenta motståndare med vapen av metall.

Numera är cykloper ganska sällsynta och lever främst vid kustremsor långt från människors och tirakers bosättningar. Cykloperna finns också på vissa öar i Stora arkipelagen, vilket visar att cykloperna kan simma mycket långa sträckor.

Beteende: Cykloperna har inga naturliga fiender. De är orädda till sitt beteende och försöker få tag i alla byten de får syn på. Innan de anfaller ropar de i allmänhet på sin flock och om bytet är rikligt inväntar de flocken för en samlad attack.

Trots sin primitiva sida så uppvisar cyklopen klara drag av att vara ett tänkande och förstående folk. De brukar skapa fantasifulla målningar på grottväggar som föreställer jaktscenarion eller mäktiga cykloper i flocken. De begraver också sina döda i klippskrevor som de sedan fyller med sten och jord. Hos cykloperna är det viktigt att man blir begravd stående.

Vid särskilda högtider eller när de är i sorg smörjer cykloperna in sina kroppar i lera så att de blir gråvita. När sorgen eller högtiden är över låter de leran regna av eller tvättas bort.

Egenskaper: Det enda ögat gör att cykloper har svårt att bedöma avstånd. Vid strid har de svårt att träffa med sina långa armar, särskilt om målet är i rörelse.

Cyklopernas händer är mycket stora och kraftiga och de använder dessa i jakt och strid. Cykloper gör +Ob1T6 i skada när de slåss obeväpnad med händerna eller har en sten i näven. Denna skada är inräknad i varelsens värden.

Cykloper är dessutom mycket tåliga för elementen. Vind, regn och till och med snö besvärar dem föga. De har två nivåer lättare (-Ob2T6) att motstå alla TÅL–slag i dessa fall.

Andra rasers syn på cykloper: Människor har mycket lite kunskap om cykloperna och betraktar dem bara som ondskefulla monster. Förr, när cykloperna var vanligare, ansågs cyklopkött vara en delikatess. Man kan fortfarande hitta recept i gamla kokböcker. Det händer fortfarande att cykloper fångas för att användas vid gladiatorspel och liknande barbariska nöjen.

Tirakerna vet ingenting om cykloperna, annat än att de existerar. Dvärgarna har sällan kommit i kontakt med cykloper och är ointresserade av dem. Alverna är den enda ras som utforskat cykloperna närmare, främst den alviske naturvetaren Vinei Barliona vhic Sessul. I hans verk "Kusternas livsformer I–II" finns den mest utförliga beskrivningen av cykloper. Den finns inte översatt, men finns i många lärda pyaralvers hem.

Cyklop

STY:	30	[2T6+24]	**SYN:**	7	[2T6]
TÅL:	33	[2T6+27]	**HÖR**:	10	[3T6]
RÖR:	9	[2T6+3]	**LUK**:	13	[3T6+3]
PSY:	5	[1T6+2]			
VIL:	7	[2T6]			
BIL:	3	[1T6]	**AGG**:	9	Anfaller (Ignorerar)

Förflyttning: 14 m/runda, **BF**: 31 kg, **UK**: 10 rutor.
Chockvärde: 23, **Skadetålighet**: 10 rutor.
VINIT: 7, **Insikt**: 6.

Anfallsmanövrer (närstrid):
Greppa (12) (Se *Spelledarens guide* sidan 28)
Slag (12), ObK4T6+2, Bryt(–), SI(9/9).
Slag med sten i näven (12), ObK5T6, Bryt(–), SI(9/9).
Trädstam (12), ObK6T6, Bryt(–), SI(10/8).

Försvarsmanövrer: Undvika (9), Motanfall.

Träfftabell: Samma som för humanoider (tabell R2–45 i *Spelledarens guide*).

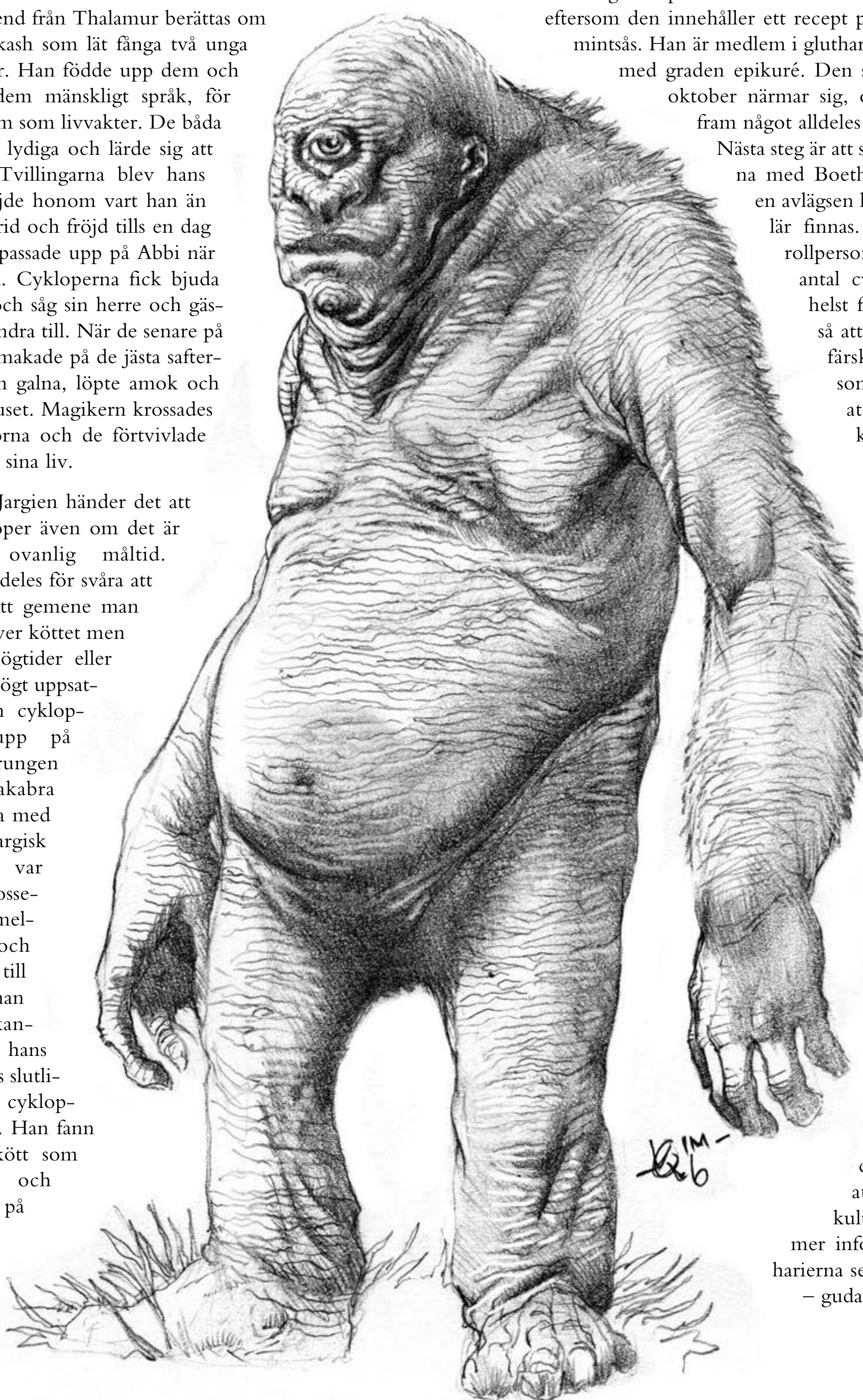
Rustning: Generellt: [H6, K8, S6]
Tjock hud, täcker alla kroppsdelar [H6, K8, S6]

Färdigheter: Hoppa 7, Jakt 10, Kasta 9, Stridsvana 10, Simma 16, Sjunga 10, Slagsmål 12, Smyga 6, Spåra 13, Undvika 9, Väderkännedom 13, Överlevnad 15.

Språk: Olika lokala varianter av cyklopspråk (7).

Legender: I det långa jargiska forneposet "Morus seglaren" finns en episod där cykloperna spelar en viktig roll. Hjälten Morus har just landstigit med sin besättning på en avlägsen kust, då de stöter på en flock med välnärda cykloper. Morus lovar besättningen ett präktigt gästabud till kvällen. De inringar de intet ont anande cykloperna som står och betar sjögräs vid en flodmynning. Men när pilregnet kommer över dem beordrar cyklopernas hövdig Usskil dem att dyka. De lägger sig under trädstammar och följer strömmen ut i havet utan att en enda cyklop blir dödad. Innan Morus och hans män hinner tillbaka till sitt skepp har cykloperna kapat förtöjningarna och skeppet driver iväg. Cykloperna själva simmar bort från ön. Morus och hans män blir kvar på ön i flera månader, innan de räddas av att gudarna (i moderna versioner Daak) ingriper.

I en annan legend från Thalamur berättas om magikern Abbkash som lät fånga två unga cykloptvillingar. Han födde upp dem och försökte lära dem mänskligt språk, för han ville ha dem som livvakter. De båda cykloperna var lydiga och lärde sig att tala hjälpligt. Tvillingarna blev hans tjänare och följde honom vart han än gick. Allt var frid och fröjd tills en dag då cykloperna passade upp på Abbi när han fick besök. Cykloperna fick bjuda gästen på vin och såg sin herre och gästen dricka varandra till. När de senare på kvällen själva smakade på de jästa safterna blev de som galna, löpte amok och rev ned hela huset. Magikern krossades under rasmassorna och de förtvivlade cykloperna tog sina liv.



Cyklopkött: I Jargien händer det att man äter cykloper även om det är en mycket ovanlig måltid. Cykloper är alldeles för svåra att få tag på för att gemene man skall komma över köttet men vid särskilda högtider eller middagar hos högt uppsatta familjer kan cyklopkött dyka upp på menyn. Ursprungen till denna makabra sed har att göra med en forntida jargisk kejsare som var känd för sitt frosseri. Han åt allt mellan himmel och jord, det sägs till och med att han praktiserade kannibalism, och hans tjänare lyckades slutligen få tag på cyklopkött åt honom. Han fann detta mörka kött som en delikatess och snart blev det på modet i alla kejsarvänliga familjer att äta och bjuda på cyklopkött. Denna sed har dröjt sig kvar men nu är cykloperna allt för fåtaliga att de skall kunna ätas i större mängder. Sedan finns det vissa personer som är lite brydda att äta en varelse som i alla fall visar upp vissa civiliserade drag. Den forna jargiske kejsaren menade dock på att om en varelse inte har kläder på sig är den ett djur – således är cykloper (samt vissa stammar med tosher) djur och kan ätas utan samvetskval.

Äventyrsuppslag: Rollpersonerna kontaktas av mercator Boethius av Orno i någon av Jargiens stora städer. Han har ett ljusskyggt uppdrag åt dem: att göra ett inbrott hos Xantippa bokhandlare och stjäla ett av de få exemplar som finns kvar av Aisopus kokbok. Kokboken finns inte uppe i affären, utan i en källare som nås via en dold gång. Xantippa själv sover mycket lätt och kallar genast på stadsvakten. Boethius vill åt kokboken eftersom den innehåller ett recept på cyklopkotletter i mintsås. Han är medlem i glutharidernas hemliga kult med graden epikuré. Den stora slaktfesten 26 oktober närmar sig, och han vill skaffa fram något alldeles extra till högtiden. Nästa steg är att skicka rollpersonerna med Boethius eget fartyg till en avlägsen kust där cykloperna lär finnas. Han förklarar att rollpersonerna ska döda ett antal cykloper, men allra helst fånga dem levande, så att glutharierna ska få färskt kött. Rollpersonerna får pengar till att köpa lämpliga knektar att hjälpa dem. Att hitta cykloperna visar sig inte vara så lätt, utan kräver lyckade slag mot Spåra. Boethius erbjuder också rollpersonerna att bli upptagna i gluthariernas kult och själva få delta i den stora festen. Om rollpersonerna skulle avböja, lyckas inte Boethius hålla erbjudandet hemligt. Det leder till att andra medlemmar av kulten försöker spåra upp rollpersonerna och ta dem av daga, av rädsla för att de ska avslöja kultens existens. För mer information om glutharierna se boken Religioner – gudarnas kamp.

Odjur

Beskrivning: Odjur har fått sitt namn av människorna som har observerat dessa storväxta humanoider. På deras eget språk omnämner de sig som "Legyl" vilket betyder tjänare. Odjuren är storväxta, långt över två meter, och mycket kraftigt byggda med stark rygg och väldiga armar. De går framåthukade och är helt hårlösa över kroppen vars tjocka hud är vitgrå och glansig som om den vore insmord med fett. Ögonen har ingen ögonvita och är mörkt isgröna. All utrustning är mycket primitiv, de bär enklare höftskynken och pälsar men berörs sällan av kyla. Alla odjur har en symbol i sin panna vars ursprung de själva inte känner till – deras visa hävdar dock att den är placerad där av deras gud för odjuren föds med symbolen och alla symboler är unika.

Utbredning: Odjur finns numera i nästan alla av Mundanas berg men för bara några hundra år sedan var det inte så. Dessa underliga varelser tycks ha anlänt till Mundana på något sätt, eller så har de lämnat de kallaste platserna i världen och sökt sig närmare civilisationen. Ofta brukar odjurens ankomst föregås av väldiga snöstormar som ekar i bergspassen. Efter dessa har passerat och världen är vit så gräver sig odjuren upp ur de kalla djupen. De förekommer både under som över snögränsen och ibland beger de sig ner under trädgränsen. Odjur lever ensamma eller i mindre grupper (två till fem individer). Under sommaren utgörs deras boplats av en ensligt belägen grottor högt uppe bland bergen. Under vintern bor de i mer låglänta områden i en enkel hydda eller en grotta.

Beteende: Odjuren lever bland bergen där de rör sig lätt och ledigt. De har ett sätt att röra sig på som gör det svårt att spåra dem, även i snö. Deras inneboende försiktighet gör att få har fått en närmare chans att se hur de egentligen ser ut eller agerar. De kan gömma sig bakom klippor eller i snödrivor för att observera förbipasserande människor, alver eller dvärgar. Odjuren verkar inte ha några speciella naturliga fiender. Det har hänt att odjur har hjälpt vilsegångna personer som annars skulle dukat under av kylan men det förekommer också berättelser om odjurens fruktansvärda blodtörst. I vissa områden har odjuren lärt sig lite av det lokala språket och börjat idka handel med folken som bor där. Odjuren kan erbjuda fällar och hudar av djur och i utbyte tar de gärna emot metallredskap eller alkoholhaltiga drycker.

Odjuren sprider sig just nu över världen. De är mycket få till antalet och lever på platser där de är relativt långt från civilisationen och bebyggelse. Ibland kräver det dock att de måste lämna bergskedjorna på sina vandringar och de söker sig då till låglänta landskap. Men när de gör dessa längre vandringar så föredrar de att göra det under vintertid och de rör sig allra helst nattetid.

Egenskaper: Alla odjur tål kyla mycket bättre än normala varelser. Detta tycks dels bero på en magisk motståndskraft mot detta element och dels den fettliknande substans som deras porer producerar och lägger sig som ett skyddande lager över huden. Odjur slår alltid med fem (-Ob5T6) mindre när det gäller slag för nedkylning. Det är svårt att spåra odjur. Deras speciella gångsätt och försiktighet gör att alla slag för att Spåra ett odjur blir två nivåer svårare (+Ob2T6). Alla odjur kan köldmagi (kryotropiska besvärjelser). Odjur har ett mycket kraftigt skelett och alla slag för amputation eller brytrisk är två nivåer (-Ob2T6) lättare för odjuret att klara av.



Odjur

STY:	30	[5T6+13]	**SYN**:	10	[3T6]
TÅL:	28	[5T6+11]	**HÖR**:	10	[3T6]
RÖR:	9	[2T6+2]			
PSY:	8	[2T6+1]			
VIL:	10	[3T6]	**AGG**:	13 – Hotar (Flyr)	

Förflyttning: 11 m/runda, **BF**: 29 kg, **UK**: 9 rutor.
Chockvärde: 22, **Skadetålighet**: 8 rutor.
VINIT: 8, **Insikt**: 7.

Anfallsmanövrer (närstrid):
Påk (14), ObK4T6+3, Bryt(10), SI(11/11).
Slag (12), ObK3T6+2, Bryt(–), SI(10/10).
Bett (12), ObH3T6, Bryt(–), SI(9/10).
Grepp (12), (se *Spelledarens guide* sidan 28).

Försvarsmanövrer: Undvika (10), Parera (14), Motanfall.

Träfftabell: Samma som för humanoider (tabell R2–45 i *Spelledarens guide*).

Rustning: Generellt: [H3, K4, S3]
Läderartad hud [H3, K4, S3] Täcker alla kroppsdelar.

Färdigheter: Alstra Kryotropi 12, Bergskunskap 14, Besvärjelse 12, Gömma 16, Hoppa 12, Klättra 14, Smyga 16, Spåra 16, Stridsvana 12, Transformering 12, Undvika 10, Överlevnad 16.

Besvärjelser: Odjurets spräckande blick (se Den rämnande köldens spricka), Odjurets vintervita snöfall (se Magus Credos dalande snö), Odjurets vidunderliga dimma (se Ra'Drachs ogenomträngliga töcken), Odjurets värmande sång (se Skyddsformeln mot frost och köld).

Språk: Kenka 9 (odjurens egna språk).

Tomte

Beskrivning: Tomten är en mycket liten humanoid varelse som sällan blir högre än 20 cm. De flesta tomtar brukar vara klädd i tåliga grå kläder och en liten huvudbonad, företrädesvis luva eller halmhatt. Manliga tomtar har alltid ett ljust skägg och de röker gärna pipa. I Jargien kallas tomten 'kobalos' och i Consaber ofta 'hobgoblin' Dessa tomtar är dock i princip lika de vanliga tomtarna.

Utbredning: Tomtar bor företrädelsevis i Mundanas skogar. De brukar bo ensamma eller med sin familj i en stubbe, i ett vält träd, under en gran eller i en jordkula. De trivs på avskilda platser borta från 'långlingars' boplatser. De finns sällan i för varma eller för kalla områden. Det finns alltid rinnande vatten i närheten av boplatsen. I Mûhad finns en känd tomtesort som kallas 'Ancho'. Detta är en ökenlevande tomte som ibland kommer till nomader som bjuder på värme och mat, och skyddar deras kamelerna i gengäld. Anchon hatar kyrkklockor och annat klockspel. Det ryktas också att det i Kamor skulle finnas ett släkte av onda tomtar som är dömda att för evigt hugga skog – dessa kallas 'bysen' av kamorianerna.

Beteende: Tomten är ofta lite av en hjälpreda åt skogstrollen och de två raserna hjälps i regel åt. Tomtar städar upp i skogen efter skräpiga äventyrare, de ser till att blommorna får vatten och plöjer sitt land. De gillar inte främlingar och det har hänt att en trött äventyrare har satt sig på en stubbe för att ta igen sig då han plötsligt hör en ilsken gäll röst som skriker: "Du står i mitt land, enfaldiga fåne!". Då är det en tomte som irriterat sett hur långlingen plöjt om hela dess trädgårdsland. Tomtar är vegetarianer och älskar blåbär samt sötsaker. Ger man en tomte sådant godis blir han ofta på gott humör och kan visa vägen till sällsynta örter eller något annat som kan vara till hjälp. Tomtar lever länge, ofta lika länge som dvärgarna. Tomten är inte alltid vänlig utan kan ofta vara lite butter. Tomtar tolererar inte mycket mothugg innan de ger igen med råge.

Egenskaper: Tomtar har flera egenskaper som gör dem speciella: De känner stor empati med djuren och kan på så sätt känna vad som är på tok. En annan välkänd förmåga är den så kallade tomteförbannelsen – en ramsa om tre till sju ord som endast kan uttalas av 'tomtarna' och måste höras av offret. Resultatet av förbannelsen är att något beteende hos offret blir totalt tvärtom; en snål person blir generös, en person som ofta ljuger talar bara sanning, en lugn person blir aggressiv och så vidare. I vissa fall kan förbannelsen drabba offret med otur. Förbannelsens verkan är vanligtvis ett dygn. En del tomtar är också skicklig inom den magiska aspekten fototropi. Det finns tre besvärjelser som är extra vanliga bland tomtar: Tomtens försvinnande trick (samma som 'Riannas totala transparens'), Tomtens skarpa blick (samma som 'Falköga') och Tomtens varma soppa (samma som 'Diodactus övernaturliga hetta').



Tomte

STY:	4	[1T6+1]	**SYN**:	10	[3T6]
TÅL:	5	[1T6+2]	**HÖR**:	10	[3T6]
RÖR:	8	[2T6+1]			
PSY:	12	[3T6+2]			
VIL:	16	[3T6+6]			
BIL:	13	[3T6+3]	**AGG**:	7 – Hotar (Ignorerar)	

Förflyttning: 3 m/runda*, **BF**: 4 kg, **UK**: 5 rutor.
Chockvärde: 8, **Skadetålighet**: 4 rutor.
VINIT: 5, **Insikt**: 5.

* Tomten får liksom dvärgar –2 på förflyttningen.

Anfallsmanövrer (närstrid):
Träskospark (8), ObK1T6, Bryt(–), SI(6/6).

Avståndsanfall:
Liten sten (8), Räckvidd [1–2–4–6m], ObK1T6+2, ObK1T6+1, ObK1T6, ObK1T6.

Försvarsmanövrer: Undvika (18).

Träfftabell: Samma som för humanoider (tabell R2–45 i *Spelledarens guide*).

Rustning: ingen.

Färdigheter: Djurlära 15, Gömma 18, Hoppa 10, Klättra 10, Jordbruk 15, Smyga 18, Stridsvana 5, Undvika 18, Överlevnad 12, Alstra Fototropi 15, Besvärjelse 15, Transformering 12, Uttala tomteförbannelse 15*.

* Alltid normal svårighet (Ob3T6). Får försöka en gång per runda. Offret måste höra tomtens ord, vilket gör att offret måste befinna sig inom fem meter från tomten. Tomten behöver bara säga en ramsa på mellan tre till sju ord för att förbannelsen skall verka.

Besvärjelser: Tomtens varma soppa (se Diodactus övernaturliga hetta på sidan 209 i regelboken), Tomtens skarpa blick (se Falköga på sidan 210) och Tomtens försvinnande trick (se Riannas totala transparens på sidan 214).

Språk: Det lokala språket 12. Tomtar kan dock alltid lugna ned djur och förmedla känslor till dem.

Vätte

Beskrivning: Vättar är små humanoider som blir runt en meter höga och oftast väger mellan 25–35 kg. Deras kroppar är smala och seniga, armarna och fingrarna är mycket långa och spretiga. I allmänhet ser vättar ganska knotiga och taniga ut. Den sega huden är mycket mörk och varierar mellan grön och svart. Vättar har knappt någon hårväxt överhuvudtaget utan har oftast bara några spridda hårtestar på huvudet och eventuellt något fjun på hakan. Ögonen är mycket stora och gulaktiga och ger vättarna ett oerhört väl utvecklat mörkerseende. Vättar klär sig i funktionella och praktiska kläder i tåliga material. Mer framstående vättar klär sig gärna i pråligare kläder i starka färger och använder sig ofta av smycken i mängder. De mest omtyckta färgerna bland vättar är svart, rött och guld.

Dessa organiserade varelser lever i stora kollektiv i underjorden bestående av mellan 500 och 900 individer. Här går gruppens bästa före individens och man livnär sig på sådant som svampodling, getuppfödning och i viss uträckning även jakt. Även gruvdriften är viktig och ger metaller till redskap och vapen, liksom det värdefulla och eftertraktade silvret. Vättesamhällen leds annars oftast av en vättekung eller någon annan ledarperson. Denna vätte har alltid förtjänat sin plats på ett eller annat sätt, inte sällan genom skicklighet i strid. Det är viktigt med en stark ledare och ibland kan kungen avsättas genom en kupp, men det är ganska ovanligt. Vättekungen är dessutom den som dömer i alla brott i vättesamhället.

Utbredning: Man kan hitta vättar över i stort sett hela Mundana, även om de trivs bäst i tempererade områden. De lever i stora underjordiska grott– och tunnelsystem, inte sällan vid någon form av vattenkälla såsom en underjordisk sjö, en skogstjärn eller ett vattenfall. Allra helst håller sig vättar för sig själva och har ogärna kontakt med andra. Ibland kan de dock bedriva lite sparsam handel med andra raser, även om det tillhör ovanligheterna.

Beteende: Även om vättar kan se ganska ointelligenta ut så ska man inte låta sig luras av deras yttre. Vättar är nämligen både listiga och påhittiga. De är dessutom mycket misstänksamma samt fruktansvärt luriga. I strid är vättar väldigt organiserade och använder gärna fula knep om de får tillfälle till det. De inleder oftast en strid genom att låta ett flertal vättar med slungor eller kastspjut beskjuta fienden som tvingas söka skydd. Då smyger sig andra grupper av vättar beväpnade med exempelvis klubbor eller kortsvärd närmare för att göra plötsliga överraskningsanfall och drar sig sedan tillbaka. Sedan gör de fler anfall följda av snabba reträtter om vartannat för att hålla fienden på helspänn. I närstrid är vättar överlag mycket vildsinta och farliga.

Egenskaper: Vättar ser mycket bra i mörker. Deras ögon klarar av att ge perfekt syn även då ljus saknas helt. Detta gör däremot att de inte klarar av solljus lika bra. Alla former av solljus bländar vätteögon och förblindar dem tillfälligt. Därför håller sig vättarna allra helst i underjorden och måste de upp ovan jord gör de det under natten då de kan undvika solljuset. Oftast är det dock endast spejarvättar som behöver leta sig upp ovan jord.

Vättar och silver: Det mest värdefulla en vätte kan tänka sig är silver, det anses vara långt mer dyrbart än exempelvis guld. Vättar lägger mycket kraft på att gräva fram silver och de är också beredda att göra ganska mycket för att få lägga sina händer på den vackra metallen. Först och främst så används det värdefulla silvret till heliga gudabilder och liknande betydelsefulla föremål.

Vättesamhället: De flesta vättesamhällen är organiserade som ett kollektiv och här lever vättarna i arbetslag med vissa bestämda uppgifter. Varje arbetslag tilldelas en arbetskvot och lagets medlemmar hjälps åt att uppfylla denna. Inte sällan så inriktar sig männen på de mer handgripliga uppgifterna medan vättekvinnorna lagar mat och tar hand om barn och sjuka. Äldre vättar tas om hand av de yngre men får nöja sig med rester och mindre matransoner. Vättarna inom arbetslaget är annars mycket solidariska och hjälper till om någon medlem blir sjuk eller liknande, uppfylls inte arbetskvoten blir ju hela samhället lidande. En vätte placeras i ett arbetslag när den nått mogen ålder. Oftast är det ett lag där uppgifterna passar vätten men ibland är det brist på arbetskraft som styr valet. Exempel på arbetslag är väktare, krigare, grävare, smeder, konstruktörer, tempeltjänare och hovtjänare. Sedan finns det vättar som står utanför arbetslagen. Dessa kan vara lönnmördare, spioner eller liknande och har inte sällan helt egna sovkulor och lever av de andra arbetslagens matransoner.

Med jämna mellanrum får varje arbetslags ledare någon form av audiens hos samhällets ledare, vättekungen. Då avläggs rapport och om arbetskvoten uppfyllts och arbetslaget gjort bra ifrån sig kan arbetslaget belönas med exempelvis fler matransoner och bättre sovkulor. Men har arbetslaget gjort dåligt ifrån sig kan de istället bestraffas med sådant som mindre mat och färre kvinnor. För det finns långt fler män än kvinnor bland vättarna och endast de starkaste männen får fortplanta sig. Ett skickligt arbetslag belönas med fler och fruktsammare kvinnor medan ett odugligt arbetslag i värsta fall endast får sterila kvinnor.

Boningar: Vättarnas boningar består av stora underjordiska grott– och tunnelsystem. Deras låga kroppstemperatur gör att de trivs bra i den kyliga underjorden. Inte sällan bygger vättarna dessutom själva ut redan befintliga grottgångar. Eftersom de låter berget forma tunnlarna är det oerhört svårt att skilja de naturliga gångarna från vättarnas uthuggna tunnlar. I området ovan jord kring vätteboningen kan man hitta fällor och olika utposter avsedda för spejare som varnar för inkräktare. Annars har boningen en huvudingång och minst en sidoingång. Dessa ingångar kantas av många blindgångar försedda med fällor och liknande. Här hittar man troligen också någon form av försvarsinrättning, såsom exempelvis ett skyttegalleri där vättar kan vänta och beskjuta eventuella objudna gäster. Merparten av en typisk vätteboning utgörs dock av sovkulorna och gruvgångar.



Här hittar man också nästan alltid någon form av tronsal, en skattkammare och ett tempel. Övergivna gångar används som fängelser eller att begrava de döda i.

Religion: Vättarna är Mahktahtroende även om de inte tillber gudomen direkt. Istället dyrkar vättarna olika utsända andar som är viktiga för dem och deras underjordiska liv. Några av dessa är Haffnagg, silvrets ande, Blogg, stenens ande, och Zirguff, eldens ande. Ledda av ett arbetslag bestående av andetalare utövar vättarna något av en kollektiv andebesvärjning. Meningen är ofta att be någon särskild ande om något som samhället är i behov av just för tillfället. Alla grävarbetslag åtföljs dessutom av en andetalare.

Äventyrsuppslag: På färd genom vildmarken råkar rollpersonerna på ett stort hål i marken. Det är början på en grottgång som leder ner i underjorden. Ingången är uppgrävd och raserad i kanterna. Om rollpersonerna beger sig ner i underjorden visar det sig att det är en vätteboning de hittat, men bara ett par vättar skymtar förbi. Fortsätter de att leta kommer de till slut att hitta en ensam vättekvinna i templet. Hon berättar att ett arbetslag grävt ut något djupt ur berget och nästan hela samhället flydde. Vad var det vättarna grävt ut ur berget? Varför flydde man och vart tog de vägen?



Vätte

STY:	9	[2T6+2]	**SYN:**	11	[2T6+4]
TÅL:	9	[2T6+2]	**HÖR**:	11	[2T6+4]
RÖR:	14	[3T6+4]	**VÄR**:	10	[3T6]
PSY:	8	[2T6+1]			
VIL:	9	[2T6+2]			
BIL:	5	[1T6+2]	**AGG**:	10	Hotar (Flyr)

Förflyttning: 8 m/runda, **BF**: 9 kg, **UK**: 6 rutor*.
Chockvärde: 9, **Skadetålighet**: 6 rutor.
VINIT: 6, **Insikt**: 6.

*UK för vättar beräknas med (TÅL+VIL)/3.

Anfallsmanövrer (närstrid):
Klubba** (9), ObK1T6+3, BRYT(8), SI(10/10)
Dolk** (9), ObS2T6+2, BRYT(5), SI(9/10)
Kortsvärd** (9), ObS3T6, BRYT(4), SI(10/11)
Slag (10), ObK1T6, BRYT(–), SI(10/10)
Bett (10), ObH2T6, BRYT(–), SI(9/10)

**Välj ett vapen för vätten. Endast mer framstående vättar använder metallvapen, som dolk och kortsvärd.

Anfallsmanövrer (avstånd):
Slunga (9), Räckvidd [5–10–30–60m], ObK3T6, ObK2T6+2, ObK2T6+1, ObK2T6

Försvarsmanövrer: Undvika (14), Motanfall

Träfftabell: Samma som för humanoider (tabell R2–45 i *Spelledarens guide*).

Rustning: Ibland har vättar enklare läderrustningar.

Färdigheter: Bergskunskap 14, Gömma 14, Hoppa 12, Klättra 12, Smyga 12, Stridsvana 9, Undvika 14.

Språk: Sakhra 8.

Det var när jag var ung. Jag hade varit i staden och sålt två av familjens hästar och tog en genväg genom granpasset med börsen full av silver. Det var en varm dag och jag hade köpt mig ett skinn med vin som jag stillade törsten med. Slutligen hamnade jag i skuggan under ett träd i väntan på att hettan skulle dämpas lite men det blev inte bättre än att jag somnade.

När jag vaknade så hade det redan blivit skymning och jag skyndade mig hemåt. Skogen som hade varit så behaglig under dagtid var mörk och skrämmande och jag tyckte mig höra grenar som knäcktes och prassel bland buskarna. Sedan när jag kom fram till passet och stigen smalnade av över klyftan så blockerades vägen av små meterhöga varelser med illgula lysande ögon. De väste mot mig och höll påkar och spjut i sina händer. Skräckslagen blev jag omringad. De närmade sig och tjattrade och väste allt livligare mellan varandra och jag såg deras tungor spela över tänderna. I fasa slängde jag min penningpung mot dem – den flög upp och silvret haglade över marken. Med ett tjut kastade de sig över det och började slåss sinsemellan. Jag tog tillfället i akt och sprang för livet. Så gå aldrig via granpasset nattetid det säger jag dig. Då tar de dig.

– Keron, Jargisk hästuppfödare.

KAPITEL 4

TROLL



JAC VAR NERVÖS. Han svalde hårt och såg på sin färdkamrat, riddaren Tzorcelan. Den storvuxne riddaren log tillbaka och höjde frågande ena ögonbrynet. Jac ruskade olustigt på sig. Tzorcelan skrattade: ”Nå, du verkar lite räddhågsen idag, Jac?”

Jac blev irriterad.”Vid alla ruttna skeppsmaster, det här är farliga trakter!” utbrast Jac. För att understryka sina ord sparkade han bort en sten som for ned för en ravin. ”Hoho, farliga trakter, vad menar du med det egentligen?” frågade riddaren medan han sträckte sig efter sin vattenflaska.

Tzorcelan såg med ens hur Jac fick ett skräckslaget uttryck i ansiktet. Jac gestikulerade och pekade förbi Tzorcelan. Riddaren vände sig och förstod direkt anledningen till Jacs reaktion. Nere i ravinen befann sig två jättelika varelser vilka Tzorcelan utgick ifrån måste vara grottroll. Den ene gned sitt huvud och höll i den sten som Jac nyss sparkat iväg. Tzorcelan hörde bakom sig hur Jac tog några steg bakåt. Trollen började lunka fram högljutt gruffande och gestikulerande. Tzorcelan stod som fastfrusen i skräck.

Plötsligt pekade ett av trollen rakt mot platsen där Tzorcelan befann sig. Båda trollen började skratta högt och kraxande. Baron Tzorcelans förlamning släppte och han följde kvickt efter Jac tillbaka längs stigen.

TROLL

Troll är ett märkligt släkte av stora respektingivande varelser med en styrka och våldsamhet som gjort dem fruktade bland många. De tre typer av troll som är flest till antalet och mest välkända är: skogstrollen, bergstrollen och grottrollen. På vissa håll i Mundana viskas det dessutom om andra trollraser. Rykten går bland annat om mystiska spindeltroll och bland de nordliga barbarfolken pratas det om stora, men skygga, istroll. På en del platser kan man också få höra myter och viskningar om så kallade skymningstroll men ingen vet med säkerhet hur många trollraser det finns.

Ursprung

Det finns ett flertal legender och historier förknippade med trollen och deras uppkomst. Bland annat sägs att det första trollen som skapades var skogstrollen och bergstrollen, vilka skapades som vackra och sköna varelser. De mjuka skogstrollen med sitt långa silverfärgade hår hade som uppgift att vakta och ta hand om skogarna medan de kantiga och kraftfulla bergstrollen skapades för att ta hand om bergen. Vem eller vilka som skapade trollen varierar dock kraftigt mellan legenderna, oftast beroende på berättaren själv.

Sedan sägs det att gudinnan Mahktah var inblandad. Gudinnan sägs ha skapat en tredje trollras, en parodi på de andra två. Dessa var grottrollen, vilka hon gjorde fula och dumma. Dessutom var de väldigt enkelspårigt skapade, de fann ett närmast sjukligt nöje i att förstöra och plundra. Detta visade sig dock vara en nackdel, grottrollen hängav sig nämligen oftare åt förstörelse och våld istället för att jaga och se efter sina andra behov. Så då sägs Mahktah ha skapat gûrderna för att ta hand om grottrollen så att de inte skulle utplåna sig själva.

Spindeltrollen sägs ha uppstått naturligt ur ett stinkande lerkärr där skogstroll drunknat. Den gassande solen fick skogstrollens kroppar att svälla upp och när de slutligen sprack så kravlade det ut spindeltroll ur de stinkande kadavren. Då åt det ruttnande köttet för att bli starka. Hur sant detta är går inte att säga men spindeltroll är hatade av övriga trollsläkten och ses som avfällingar.

När det gäller istrollen och skymningstrollen så är det mesta höljt i dunkel. Skymningstrollen är dock starkt kopplade till Skugglandet och tros ha sitt ursprung där. Istrollen hävdar vissa är bergstroll som efter årtusenden på de frusna vidderna blivit förändrade för att uthärda kölden andra menar att de uppstått ur jökelvatten.

En annan förklaring till trollens ursprung återfinns i Daaktrons heliga skrift 'De förlorade pilgrimernas bok'. Denna legend säger att trollen från början var helt vanliga människor. Men efter att de börjat dyrka avgudar drev Daak ut dem ur sina hemvister och förbannade kättarna genom att förvrida deras kroppar och sinnen. Dessa förlorade satar stryker nu runt i vildmarken i hopp om att finna frälsning och förlåtelse för sina synder.

Även om skogstrollen och bergstrollen från början var vackra så har de trollraserna genom tiderna blandats ut. Grottrollens arv finns i nästan varje troll och de är sällan några rakt igenom vackra eller sköna varelser längre. En del av grottrollens enkelriktade törst efter våld kan också finnas hos dem, vilket gjort trollen fruktade över Mundana. Men det är inte alla som tagit till sig den här skräcken. Alver, särskilt Henéa, har ofta väldigt bra kontakt med skogstrollen och kraggfolket sägs ha fredliga relationer till de bergstroll som lever i deras område. Dessutom har det hänt att vissa stammar bland frakktirakerna tagit an grottroll och använder dem som krigare, vilket självklart gjort dessa stammar än mer fruktade.

Bland trollen själva kan man däremot hitta spår av urgamla skapelseberättelser där några kallade 'Mödrarna' och 'Fäderna' omnämns. Dessa sades ha skapat världen och därefter satt ned trollen där för att vårda och ta hand om den. Nuförtiden är dock dessa berättelser uppblandade med allehanda myter, anekdoter, sagor och dimmiga legender. Dessutom bryr sig troll sällan om vart de kommer ifrån, de bryr sig hellre om vart de är på väg. Det enda egentliga arvet av skapelsemyten med Mödrarna och Fäderna som finns kvar hos dem är den djupa respekt och vördnad som trollen inte sällan uppvisar mot exempelvis skogen eller bergen.

Vårkänslorna

Grottrollen har alltid haft en mycket speciell, och skrämmande, egenhet som sägs ha kommit från gudinnan Mahktah. Denna egenhet reglerar nämligen grottrollens brunst, närmare bestämt de manliga grottrollen vilka är sexuellt inaktiva under i stort sett hela året, förutom en kort period varje år i början av maj. Vid denna tid grips alla manliga grottroll av okuvliga vårkänslor, kulmen för dessa känslor ligger omkring den femte maj. Under denna tid måste grottrollen stilla sin uppdämda lust, på kvinnliga grottroll, andra troll, människor, alver, boskap, klippskrevor, ihåliga träd och varandra. Anledningen till denna missriktade passion är att det finns på tok för få kvinnliga grottroll om man jämför med mängden manliga.

Nu för tiden har alla trollraser förutom spindeltrollen denna vårkänsla i större eller mindre omfattning då ett antal grottroll genom historiens långa tidevarv har våldtagit både skogs– och bergstroll och därmed spridit egenheten. Det är dock fortfarande grottrollen som står för den värsta framfarten i maj månad. I civiliserade trakter belägna nära vildmark med troll har man ofta extra bevakning i byarna och städerna omkring den femte maj, då man vet att det är svårt att stoppa grupper av brunstiga grottroll. De mer 'civiliserade' trollraserna brukar hålla sig hemma och förlusta sig med sina 'riktiga' partners. De andra trollraserna har också observerats ha sexuellt umgänge vid andra tidpunkter under året, vilket grottollen inte har.

Det finns dessutom tirakiska legender som påstår att det var så här tirakerna själva kom till. Enligt deras legender så våldtogs de försvarslösa gûrderkvinnorna av brunstiga grottroll och avkomman blev tiraker. En del säger att trukherna uppkom senare på samma vis, som avkomman till tiraker våldtagna av grottroll. Men även om brunstiga grottroll har våldtagit många offer av olika raser och arter genom åren verkar de bara kunna yngla av sig med individer av tiraksläktena, vilket talar för att det kan ligga en hel del i sanning i legenderna om att det var just Mahktah som skapade grottrollen.

Trollungar och bortbytingar

Kvinnliga troll brukar vara gravida i upp till 16 månader innan de föder sin unge, för troll får oftast bara en unge och endast i sällsynta fall två eller tre ungar på samma gång. Trollungar är väldigt små och kan vara väldigt lika barn av andra folk, såsom människor och tiraker. Det finns därför många berättelser och skrönor om troll som bytt ut sina trollungar mot människobarn.

Bortbytingarna ska då ha växt upp hos sina nya föräldrar, men alltid väldigt olika sina jämnåriga kamrater. Berättelserna om bortbytingar är som sagt väldigt många, men när man gräver djupare inser man snart att de flesta saknar någon grund i verkligheten. För vad man vet har troll sällan något större intresse av att byta bort sina ungar mot barn av andra folk.

Trollungar brukar stanna hos sin mor under ett antal år, särskilt länge tar bergstrollen och skogstrollen hand om sina ungar. Hos skymningstrollen så stannar ungarna till vuxen ålder och hos spindeltrollen blir den nya ungen en del av flocken. Grottrollen och istrollen däremot har för vana att tidigt börja göra sina barn självständiga och på så sätt 'tvinga' dem att bli vuxna fort.

Det är dock alltid det kvinnliga trollet som tar hand om ungen, oavsett om mannen erbjuder någon hjälp eller ej. Ingen är däremot säker på hur lång tid det tar för ett troll att växa upp, vissa gissar på att de blir vuxna snabbt eftersom man bara ser vuxna troll i vildmarken medan andra menar att eftersom de verkar leva så länge kanske det tar längre tid för dem att bli fullvuxna.

Solljus och eld

En vanlig myt om troll är att de förstenas av solljus, något som är helt ogrundat. Visserligen hyser alla troll en stor motvilja mot solljus och de drar sig gärna för att vistas ute när solen skiner som starkast. Grottrollen är de som avskyr solen mest och de rör sig inte ute i solljus om de inte absolut måste. Alla troll har nämligen värmesyn som gör att de kan se även i kompakt mörker. Grottrollen är annars de enda av trollraserna som inte kan se även på vanligt vis, de är med andra ord mer eller mindre blinda i starkt solljus, vilket kan förklara varför de håller sig borta från solen. Övriga trollraser kan se även i vanligt ljus och är därmed inte lika handikappade i dagsljus, men de håller sig ändå undan från väldigt starkt solsken, kanske beroende på ett arv från grottrollen.

Troll tycker väldigt illa om eld, och de håller sig gärna långt borta ifrån större eldar då dessa sticker i deras ögon och kan skada dem. Mindre eldar, såsom en fackla, försöker de istället genast släcka och utplåna. Denna rädsla för eld delar dock inte bergstrollen, dessa har istället lärt sig att tämja elden och använda sig av den i sitt smide.

Ämnesomsättning

Alla troll har en väldigt hög ämnesomsättning, vilket gör att de nästan alltid är hungriga. De kan också äta oerhört mycket, och de äter också mycket och ofta. De troll som har värst aptit är grottrollen, även om bergstrollen inte är mycket bättre. Annars så äter troll som sagt det mesta, såväl kött som växtlighet av olika slag. Dessutom så äter alla troll sten, något som förbryllat många vetenskapsmän under en tid. En förklaring kan vara att stenarna hjälper till att bearbeta deras inte sällan svårsmälta och halvtuggade föda. Det är helt klart så att troll får väldiga magproblem om de inte äter sten. Man hittar också så gott som alltid sten i trollens avföring, faktiskt är detta ett säkert tecken på att troll befunnit sig i närheten. Man brukar räkna med att sten utgör hela 10 %, i volym, av trollens diet.

Regenerering

En av trollens mer utmärkande egenskaper är deras förmåga att väldigt snabbt regenerera skador. Det finns de som gissar att denna regeneration kommer av trollens 'magiska ursprung' medan andra snarare förklarar att egenheten egentligen är en förlängning av trollens ovanligt höga ämnesomsättning. Spindeltrollen har även denna förmåga men den är svagare hos dem vilket kan tyda på att de är någon typ av halvtroll.

Ett troll kan läka upp till 3 kryss Trauma, Smärta och Blodförlust samt tre nivåer i Blödningstakt i slutet av varje runda. Varje runda trollet regenererar (ej för vardera kryss) så höjs trollets Långtidsutmattning med tre (+3). Troll kan dock inte regenerera hur mycket som helst, om det finns fler kryss och streck i utmattningssektionen än vad som finns sammanlagt i de tre skadesektionerna avstannar trollets regenerering. Troll regenererar däremot inte skada som de fått av eld. Ett troll kan heller inte regenerera om det befinner sig starkt ljus eller solsken, och all regenerering upphör om trollet dör. Å andra sidan hindras inte regenereringen av infektioner. Troll läker också skada på vanligt vis, men oftast är regenerering så pass mycket snabbare att man inte behöver hålla räkningen på den vanliga återhämtningen.

Att regenerera ett skadat inre organ tar en timme för ett troll (precis som kirurgi). Då denna tid har gått höjs trollets Långtidsutmattning med följande: magsäcken, tarmarna och gallblåsan ger Ob4T6 poäng Långtidsutmattning. Lungorna och mjälten ger Ob5T6 poäng Långtidsutmattning medan njuren och levern ger Ob6T6 poäng Långtidsutmatning. Ett brutet ben (revben eller benpipa) regenereras på en timme och ger Ob6T6 poäng Långtidsutmattning. En krossad benpipa tar två timmar att regenerera och ger trollet Ob8T6 poäng Långtidsutmattning. Däremot kan troll inte regenerera avkapade kroppsdelar, dessa är för alltid amputerade.

Exempel:

Grottrollet Naug blir fegt påhoppad av en grupp Ghordvärgar under sin sedvanliga tur genom Khazimbergen. Striden är fruktansvärd och dvärgarnas skickliga hugg träffar snabbt sitt mål. Under runda ett får Naug två träffar vilka ger Naug totalt 8 Trauma, 14 Smärta och en Blödningstakt på 13. I slutet av runda ett regenererar Naug tre kryss av varje typ av skada, så hans skadesektion ser ut så här efter regenereringen: 5 Trauma, 11 Smärta och Blödningstakt 10. Hans Blodförlust på ett kryss regenererades totalt. Detta höjer hans Långtidsutmattning med tre (+3) streck. Under runda två tvålar Naug till två dvärgar men träffas ändå av två hugg till, vilka ger ytterligare 2 Trauma, 12 Smärta och Blödningstakt 2. Efter justering för regenerering har Naugs skadesektion 4 kryss Trauma, 20 kryss Smärta och en Blödningstakt på 9. Hans Blodförlust på ett läks helt även denna runda. Naug får ytterligare tre (+3) poäng Långtidsutmattning och är nu uppe i totalt sex (6) streck Långtidsutmattning. Under runda tre flyr de återstående två dvärgarna i panik och Naug vrålar triumferande efter dem för att sedan kalasa på kropparna av de fallna.

Återhämtning av utmattning

Inte nog med att troll kan regenerera skador väldigt fort, de kan även återhämta utmattning i väldigt hög takt. Genom att äta stora mängder kan ett troll snabbt återfå utmattning, såväl Stridsutmattning som Långtidsutmattning. Ett troll återställer ett poäng utmattning för varje kilo kött, eller för varje två kilo växtlighet, det äter. Växtlighet kan innebära såväl gröna växtdelar, grönsaker, rotfrukter som nötter, bröd, gröt och dylikt. Ett troll kan äta upp till två kg föda per runda. Troll återhämtar också utmattning på vanligt vis, med andra ord ett kryss Stridsutmattning per runda som det vilar och ett streck Långtidsutmattning per 12 minuters vila. Att äta i den rasande takt som ett troll kan göra räknas dock inte som vila.

Bita av (Greppmanöver)

Grottroll, istroll och skogstroll har en specialmanöver som de ofta använder sig av i närstrid. Tekniken är att bita av kroppsdelar av svagare fiender, och även kanske äta upp dessa kroppsdelar för att täcka eventuella låga energinivåer. Ett troll greppar tag i sin motståndare på sedvanligt vis och när fienden sitter rejält fast i greppet tar trollet ett ordentligt bett. Trollets bett räknas som huggskada och räknas därför som amputerande, och eftersom trollets käkar kommer från två håll blir bitkraften oerhört stor. Det är därmed två nivåer svårare (+Ob2T6) för den som utsetts för bettet att klara sitt amputationsslag och behålla kroppsdelen.

Exempel:

Erivon som är ute och promenerar i Yoldeskogen har blivit överraskad av ett omuntert grottroll vid namn Naug. Striden börjar och Naug greppar tag om Erivons ena arm. Erivon misslyckas med att försvara sig eller att slita sig loss. Nästa runda väljer Naug att bita av Erivons arm. Svårigheten är en nivå (-Ob1T6) lättare då Erivon är greppad och Naug lyckas utan problem. Bettet tar i Erivons armbåge och ger en skadeverkan på 24, med andra ord en allvarlig skada. Utöver de skador som slås fram på skadetabellen skall ett amputationsslag slås. Svårigheten är Ob2T6 (skadeverkan 24, tabell R2–54 i Spelledarens guide) + Ob2T6 på grund av att det är ett trollbett mot en motståndare. Erivon skall klara Ob4T6 mot sin STY för att inte få armen avbiten vid armbågen. Tärningarna rullar och Erivon förlorar skrikande sin arm. Naug, som var lite besviken när maten är så jobbig bestämmer sig för att glatt tugga i sig armstumpen – det tar på ett stackars trolls krafter att behöva kämpa för brödfödan.

Troll och taktik

När troll ställs inför strid så hoppar de oftast in där stridigheterna är som hetast, och här går deras taktik mest ut på att bulta på så gott det går. Och när de nedgjort en fiende går de vidare till nästa. Skulle ett troll bli utmattat så försöker det troligen återhämta sin utmattning så snabbt som möjligt, vilket innebär att det börjar äta. Ibland drar sig troll undan med nedgjorda fiender eller närbelägen växtlighet och äter för att återhämta sina krafter. När trollet sedan känner sig pigg och frisk igen hoppar det återigen in i striden, allra helst som sagt där det är som våldsammast.

Den typiska trollmentaliteten är med andra ord ganska 'rätt på'. Slughet, bakhåll och andra lister ligger helt enkelt inte för dem och ett troll skulle nog aldrig ens kunna föreställa denna sorts 'fega' användande av taktik, förutom Spindeltrollen. Återigen är det grottrollen som lider den största bristen på taktiskt sinne. Bergstrollen däremot kan är mer kyliga och kalkylerande men när väl striden börjar släpper de fram sitt primala raseri.

Troll och åldrande

Ännu en sak som många gånger förbryllat Mundanas vetenskapsmän är det faktum att troll verkar kunna bli väldigt, väldigt gamla. De som studerat troll har kommit fram till att det är ganska ovanligt för troll att dö av 'hög ålder', även om det händer, men desto oftare är det sjukdomar, olyckor samt andra troll och varelser som dödar dem.

Deras långa liv kan ändå inte riktigt jämföras med exempelvis alverna, för troll åldras klart tydligt under hela sitt liv. Man kan med andra ord ana hur länge ett troll har levat genom alla dess rynkor, ärr och andra ålderstecken. Skogstrollens hår växer också med åren och riktigt urgamla skogstroll har därmed en lång och böljande hårman. Dessutom kan det också börja växa mossa på gamla skogstroll som spenderar mycket tid sovandes. Grottrollen å andra sidan verkar bara bli grövre och senigare med åren, samt fyllda med ärr och andra tecken på deras hårda liv. Jämför man riktigt gamla grottroll med yngre kan man också se att de äldre är knappt märkbart 'mattare' i sina färger.

Troll och namn

I stort sett alla troll talar någon dialekt av språket sakhra, vilket ytterligare stöder tesen om att trollen delar släktband med tiraksläktet. Troligt är då att sakhra ursprungligen är trollens språk, vilket sedan övertagits av triaksläktena och andra varelser. Därför kan trolls namn ibland påminna om de namn man finner hos just tirakerna, även om namntraditionerna varierar sig något mellan de olika trollraserna.

Annars så brukar troll nöja sig med ett enda namn, vissa av de äldre grottrollen kan visserligen skaffa sig öknamn som ytterligare beskriver dem och deras personlighet. Fast namn är egentligen inte en så stor angelägenhet hos troll, de vet själva vilka de är och andra troll omkring dem vet också vilka de är. Namn blir därmed oftast överflödiga, och nästan enbart användbara när man har att göra med främlingar av olika slag. Såsom icketroll eller troll av andra raser.

Jo, jag har mött ett troll en gång. Det var för tio somrar sedan då min fru var sjuk i blodsot. Inte ens den läkekunnige ville ju närma sig vår gård då blodsoten härjade där. Jag mindes de sagor som min mormor berättade för mig om orakeltrollet ute vid rödmyren. Jag letade upp det finaste järnsmidet som min far hade gjort och tog med mig en lammstek då jag hörde att orakeltrollet alltid ville ha gåvor för sina tjänster. Jag hade väl ingen egentlig tanke på att hitta trollet, och om jag nu gjorde det komma tillbaka vid liv. Det tog timmar att ta mig ut till rödmyren då det är trakter man aldrig vågar sig till i vanliga fall.

Men tro det eller ej jag fann ett troll där. Trodde först att det var en mossbeväxt rotvälta men så rörde den på sig och jag såg ett par klara ögon där bland allt tovigt hår och mossa. Jag var så rädd då att jag inte kunde få ut mig ett ljud men jag räckte fram steken och trollet sträckte ut en väldig näve och tog emot den. Den svalde den hel och stirrade sedan på mig. Jag stod still och vågade inte säga något men trollet tog plötsligt till orda. Långsamt, likt knarrande träd talade det. Det berättade att min fru var sjuk men att det fanns en trädrot, som kunde ta bort soten, om man kokade den och gav henne att dricka.

Sedan reste det långsamt på sig och jag insåg hur stort det var, dubbelt så långt som en människa. En svärm av småfåglar lättade från buskarna på dess rygg och harar sprang upp från gryten vid trollets fötter. Det öppnade sin väldiga näve och i den låg en vitgrå rot. Jag tog roten – tackade och sprang hemåt. Några dagar så blev min fru frisk av dekokten. Järnsmidet hade jag helt glömt bort att ge till trollet så när min fru blev frisk gick jag dit igen. Hittade trollet sittande på samma ställe men nu sov det och snarkade svagt. Jag lade järnsmidet vid dess fötter och smög sedan hem.

– Idar, Soldisk skogshuggare

Skogstroll

Beskrivning: De flesta skogstroll är stora och massiva varelser med mjuka, rundade former. Längden ligger runt 2,5 till 3 meter och deras vikt brukar hamna någonstans i närheten av 300 kg. Skogstroll brukar vara gråbruna och grågröna i färgen och har långt, vackert vågigt hår vilket inte sällan drar åt silvergrått. Håret brukar växa långt och skyla trollens kroppar, de bär väldigt sällan kläder. Armarna är långa och släpar nästan i marken när trollen går, mycket på grund av deras framåthukade, lite lullande, gång. Skogstroll brukar också ha en vänlig och mild, nästan lite sävlig, utstrålning och ett något oförstående ansiktsuttryck, vilket förhöjs av deras små, mörka ögon.

Dessa troll brukar leva i mindre grupper om kanske ett tiotal individer med ganska lösa relationer. Fördelningen mellan kvinnor och män är hos skogstrollen annars ganska jämn. Det är heller inte ovanligt att skogstroll skaffar sig livslånga partners vilka de sedan är trogna mot livet ut. I trollens olika grupper finns inga självklara ledare utan skogstrollen anser att alla är lika värda. Man gör det som man anser behövas och om gruppen ställs inför något större problem har de för vana att försöka diskutera fram en gemensam lösning. Gruppen brukar flytta runt mellan olika boplatser inom ett ganska vidsträckt område. Dessa boplatser kan utgöras av öppna gläntor, en länga skogskojor eller stora grottsystem vid skogsbrynet.

Utbredning: Som deras namn antyder finner man skogstrollen i just skogsmarkerna, och de förekommer i alla större skogar över i stort sett hela Mundana. Av någon anledning verkar de inte tycka om barrskogar, utan håller sig helst till lövskogar eller blandskogar. De är inte främmande för att bosätta sig även i regnskog eller djungel. Skogstrollen föredrar skuggiga platser eftersom de drar sig för att vistas i direkt solljus. Men så länge de befinner sig under avskärmande lövverk är de först och främst dagaktiva varelser. Trollens grupper rör sig som sagt över ganska stora områden, och flera gruppers områden kan med fördel överlappa varandra.

Beteende: Trots sin storlek så är skogstroll ofta ganska försiktiga varelser med ett vänligt och lite sävligt sätt. De är dessutom väldigt 'långsamma' varelser, de tänker lite långsamt, de pratar väldigt långsamt och de fattar beslut under väldigt, väldigt lång tid. Den som ska föra ett samtal med ett skogstroll måste med andra ord ha ett enormt tålamod, då det kan ta en stund att komma fram till något. Men bortsett från att de är långsamma är skogstroll också väldigt förstående och har en oerhörd förmåga att känna av hur skogen och även andra varelser mår och känner sig. Dessutom är alla skogstroll växtätare och lever av grenar, buskar och grönsaker. Skogstrollen har däremot en svag punkt, nämligen skogen. Skulle någon börja förstöra skogen, genom att hugga ned den eller liknande, blir skogstroll ursinniga och kan mycket väl gå bärsärkargång.

Skogstroll brukar ha rätt så bra relationer till sin omvärld. Allra bäst tycker skogstroll om alver och misslor, mestadels för att de tycker deras spetsiga öron är så fruktansvärt gulliga. Det är inte ovanligt att unga skogstroll medverkar i misslors lekar om de får en möjlighet medan skogstroll ibland kan gå med på att bistå alver i behov av hjälp. Vad gäller alverna själva ser thism trollen mest som dumma djur vilka kan utnyttjas medan henéa snarast betraktar trollen som bundsförvanter och allierade. Sämst kontakt verkar skogstrollen däremot ha med dvärgar, mestadels på grund av att dvärgarna är så väldigt sällsynta i trollens hemmarker. De ses helt enkelt som 'suspekta kufar' av trollen.

Egenskaper: Skogstroll har en otrolig förmåga att 'smälta in' i skogsmiljö och ett skogstroll som gömmer sig i skogen är fruktansvärt svårt att hitta. Mer än en gång har skogsvandrare satt sig på sovande skogstroll i tron om att det var en stenbumling eller lövhög. Skogstroll brukar då bli lite irriterade men de blir inte nödvändigtvis aggressiva. Då skogstroll gömmer sig i skogsterräng har de alltid en nivå lättare (-Ob1T6) att lyckas med färdighetsslag mot färdigheten Gömma. Skogstroll har dessutom förmågan att lägga sig i dvala och sova under längre tider. Innan denna dvala så äter trollet kopiösa mängder föda för att sedan gräva ned sig i lösa jordlager och under mossa och somna in. Detta är en vanlig metod för troll som lever i områden som har kalla vintrar då det är bristfälligt med föda. Det händer att äldre skogstroll gräver ned sig och sover flera årtionden och runt dessa är naturen ofta mer grönskande och frodig.

Skogstroll

STY:	40	[5T6+23]	**SYN:**	8	[2T6+1]
TÅL:	20	[4T6+6]	**HÖR**:	14	[3T6+4]
RÖR:	10	[2T6+3]	**LUK**:	16	[3T6+6]
PSY:	8	[2T6+1]	**VÄR**:	10	[2T6+3]
VIL:	12	[3T6+2]			
BIL:	7	[2T6]	**AGG**:	9 –	Anfaller (Söker kontakt)

Förflyttning: 10 m/runda, **BF**: 30 kg, **UK**: 10 rutor*.
Chockvärde: 24, **Skadetålighet**: 9 rutor.
VINIT: 7, **Insikt**: 6.

* UK för skogstroll beräknas med (TÅL+VIL)/3.

Anfallsmanövrer (närstrid):
Trädstam** (10), ObK7T6, Bryt(15), SI(10/8)
Slag (12), ObK4T6+2, Bryt(–), SI(9/9).
Klor (12), ObH4T6, Bryt(–), SI(9/8).
Bett (12), ObH4T6, Bryt(–), SI(8/9).
Grepp (12), (se *Spelledarens guide* sidan 28).

** Skogstroll har inte alltid tillgång till trädstammar. Spelledaren avgör vad som gäller.

Försvarsmanövrer: Nästan alltid motanfall.

Träfftabell: Samma som för humanoider (tabell R2–45 i *Spelledarens guide*).

Rustning: Generellt: [H6, K7, S6]
Hud [H6, K7, S6] Täcker alla kroppsdelar.

Regenerering: Skogstroll kan regenerera upp till 3 kryss av vardera Trauma, Smärta och Blodförlust samt tre nivåer Blödningstakt varje runda. Varje runda det regenererar får trollet tre (+3) kryss Långtidsutmattning.

Färdigheter: Gömma 16, Hoppa 8, Klättra 8, Simma 10, Smyga 14, Spåra 15, Stridsvana 10, Undvika 13, Växtlära 15.

Språk: Sakhra eller felya nari eller något människospråk, nivå 8. Observera att skogstroll talar långsamt.

Skogens väktare: De blida skogstrollen har ingen religion eller religiös tro, men däremot har de ett väldigt speciellt förhållande med skogarna de lever i. Skogarna är nämligen trollens allt, den ger dem hem, mat och skydd. Detta har gjort att trollen fått en närmast vördnadsfull inställning till skogen och de gör allt för att beskydda och ta hand om den. Trollen kan ibland känna av om något är på tok i skogen och det har hänt att skogstroll 'vårdat' sjuka träd och liknande. Dessutom hämnas de våldsamt på de som är fräcka nog att ge sig på skogen och dess invånare. Det är inte för inte som skogstrollen ibland kallas för 'skogsväktarna' bland människorna.

Äventyrsuppslag: När rollpersonerna tvingas resa genom en av Mundanas större skogar stöter de på skogens skogstroll. Dessa är ovanligt stingsliga och griniga och mer än en gång gör de hotfulla ansatser att anfalla rollpersonerna. Om rollpersonerna får kontakt med något av trollen kan det till slut komma fram att skogens träd har drabbats av en underlig sjukdom och att de dör, trots trollens desperata vårdinsatser. Rykten bland trollen går att det var någon av 'de små magikerna' som på något vis orsakade trädens sjukdom. Vissa av trollen har börjat tro att träden endast kan botas genom att den ansvarige letas upp för att sona sitt brott… Eller att andra 'små' offras som försoning.

Om efterforskningar görs så visar det sig att en grupp alkemister reste genom trakten inte lång innan och att de tog sig upp till en jaktstuga för att där utföra diverse experiment. De har fått tag på en underlig thalaskisk mineral som inte bara orsakar galenskap utan även förvrider naturen.

Skogstrollen i Soldarn

Det människorike i Mundana där skogstrollen har störst inverkan är utan tvekan det lilla feodala landet Soldarn på asharinahalvöns sydostkust. Landet domineras av den väldiga Iracskogen och här lever stora mängder skogstroll. Närheten till människorna har dels lett till konflikter, i synnerhet när delar av skogen avverkas för att göra plats åt åkermark och dels till förstående relationer mellan människor och troll.

Ju längre ut i skogarna man kommer desto mer har folket att berätta om trollen. Vissa talar om dem i fasa, andra menar på att de är ofarliga så länge man inte förargar dem. På många ställen har skogstrollen och människorna nått ett samförstånd och existerar i harmoni. Eventuellt betalar man trollen tribut i form av ett får eller två, eller kanske en tunna öl, för att få bruka delar av deras skog. I de byar där trollen och människorna lever i fred invid varandra händer det till och med att trollen ser det som sin uppgift att vakta byn och dess invånare.

De flesta adelsmän finner dock att det är en allt för stor risk att ha skogstroll allt för nära bosättningarna och det händer att de sätter samman jaktsällskap som med facklor, pikar och eldpilar driver iväg eller dräper skogstrollen i området. På många borgar kan man finna bleka kranium efter otaliga skogstroll spetsade på pikar efter murarna men likaså ligger många människolett bland den tjocka mossan för troll är långt ifrån ett harmlöst byte.



Bergstroll

Beskrivning: Bergstrollen är det minsta trollsläktet till antalet men till växten större än de andra släktena. De blir upp emot fyra meter långa och kan väga så mycket som ett ton. De är massiva och lite kantiga med skrovlig brungrå eller stenfärgad hud. De yngre bergstrollen har långt, tjockt, tagelliknande hår medan de äldre är kala och hårlösa. Bergstrollen är klädda i enkla kläder, antingen i skinn eller grovt tyg. Deras klädedräkter är såväl ofärgade som osmyckade förutom deras religiösa klädnader som bär ockulta symboler.

Bergstrollen lever vanligen i små grupper om ett tiotal individer djupt inunder bergen. Individerna i gruppen har ofta väldigt lösa relationer sinsemellan och det är inte ovanligt att troll vandrar mellan olika grupper för att finna just sin plats i tillvaron. Det finns även de som söker ensamheten och där reflekterar över livets mysterier den mörka gudinnans bud. En gång i tiden fanns det fyra trollkungar av bergtrollens släkte – dessa styrde över varsitt underjordiskt fäste i världen och upprätthöll gudinnans bud om att hålla mörka väsen fångade. I dessa underjordiska boningar levde bergstrollen i hundratal men numer återstår det endast ett fäste och det är en sorgsen plats då den sista trollkonungen, Oddhoder, har begett sig ut på sin sista vandring.

Utbredning: Man kan hitta bergstroll i stort sett i alla större bergsområden över hela Mundana. De lever både i bergens lägre delar, då gärna nära skogsmark, såväl som i de allra högsta delarna av bergen. Bergstrollen verkar nämligen vara mycket bra på att anpassa sig till olika yttertemperaturer och besväras tydligen inte av den kyliga bergsluften nära topparna. Likt dvärgarna spenderar bergstrollen största delen av sin tid under jord i naturliga grottor eller uthuggna utrymmen. De har en förmåga att 'känna' håligheter i berget och kan även bruka sina nävar och sina smidda redskap för att urholka och polera bergssidorna. Ingångarna till dessa underjordiska fästen liknar antingen vanliga grottöppningar eller är i form av väldiga järnportar. Man hittar dessa i i isolerade dalgångar eller på svåråtkomliga bergssidor. Bergstroll är också lite av allätare och lever främst av varelser i bergens djup eller fångar in djur och växtlighet från världen utanför.

Beteende: Bergstrollen är det intelligentaste trollsläktet och har ett gott sinne för logik samt en förmåga att bemästra olika typer av hantverk. Många bergstroll kan med åren utveckla lite av en närmast filosofisk ådra. När de har uppnått perfektion i sitt hantverk eller liknande börjar de istället söka svaret på andra frågor om tillvaron. Vanligen försöker de kommunicera med sin gudinna och offrar troget föremål till henne samtidigt som de utforskar spådomskonst och tolkningen av järtecken. Det finns även troll som bemästrar magi och de kraftfullaste av dessa är trollkungarna.

I övrigt är bergstroll ganska buttra och något lättstötta av sig, de är dessutom väldigt självständiga och måna om sin individualitet. Detta betyder dock inte att de är dåliga på att samarbeta, snarare tvärtom. Dessutom är bergstroll väldigt beskyddande av sig och tvekar inte att använda våld mot de som de ser som inkräktare. Bergstroll är också ärliga och har överlag 'starka' åsikter om saker och ting.

Det är inte ovanligt att bergstroll har ganska mycket kontakt med andra som lever i bergen, då särskilt dvärgar och kraggbarbarer. Bergstrollen brukar ofta bedriva byteshandel med sina grannar då de byter sina fina hantverk, redskap och vapen mot tyg, kläder, örter, mat och trä. Bäst relation har bergstrollen troligen med dvärgarna och dessa arbetar då och då ihop och tar del av varandras kunskaper. Bergstrollens största naturliga fiender är deras oäkta rasfrände grottrollen, ofta utbryter småkrig dem emellan. Anledningen är dels ett historiskt hat mellan de två raserna och dels att de båda raserna ofta finns i samma områden. Strider mellan bergstroll och grottroll brukar vara extremt blodiga, brutala och oförlåtande. Även de flesta tirakstammar ser bergstrollen som deras fiender eftersom deras syn på Mahktah anses vara felaktig samt att de sägs ha samröre med demoner.

Egenskaper: Bergstroll tycker inte om direkt solljus och lämnar så gott som aldrig sina berghallar under dagen då det sveder dess hud och sticker i deras ögon. Däremot är de väldigt fascinerade av eld och värme och har lyckats tämja elden till att arbeta för dem.

Bergstroll

STY:	44	[8T6+16]	**SYN:**	6	[1T6+3]
TÅL:	22	[5T6+5]	**HÖR**:	12	[3T6+2]
RÖR:	12	[3T6+2]	**LUK**:	14	[4T6]
PSY:	12	[3T6+2]	**VÄR**:	12	[3T6+2]
VIL:	16	[4T6+2]			
BIL:	10	[3T6]	**AGG**:	12* – Hotar (Ignorerar)	

* Reaktionsslag mot grottroll blir en nivå lägre (-Ob1T6).

Förflyttning: 13 m/runda, **BF**: 41 kg, **UK**: 10 rutor**.
Chockvärde: 32, **Skadetålighet**: 9 rutor.
VINIT: 9, **Insikt**: 8.

** UK för bergstroll beräknas med (TÅL+VIL)/3.

Anfallsmanövrer (närstrid):
Storyxa*** (13), ObH10T6+2, Bryt(16), SI(13/10).
Morgonstjärna*** (13), ObK11T6, Bryt(17), SI(12/11).
Stridsgissel*** (13), ObK11T6, Bryt(15), SI(11/11).
Slag (12), ObK6T6, Bryt(–), SI(11/11).
Klor (12), ObH5T6, Bryt(–), SI(11/10).
Bett (10), ObH5T6, Bryt(–), SI(10/11).
Grepp (12), (se *Spelledarens guide* sidan 28).

*** Välj ett vapen för bergstrollet.

Försvarsmanövrer: Motanfall, Undvika (12).

Träfftabell: Samma som för humanoider (tabell R2–45 i *Spelledarens guide*).

Rustning: Generellt: [H8, K9, S8]
Hud [H8, K9, S8] Täcker alla kroppsdelar.

Regenerering: Bergstroll kan regenerera upp till 3 kryss av vardera Trauma, Smärta och Blodförlust samt tre nivåer Blödningstakt varje runda. Varje runda det regenererar får trollet tre (+3) kryss Långtidsutmattning.

Färdigheter: Bergskunskap 18, Ceremoni 10, Gömma 8, Hoppa 10, Klättra 12, Simma 5, Smide 18, Stridsvana 12, Undvika 12.

Språk: Sakhra eller något människospråk 12.

Främst använder trollen elden i sitt smide, alla bergstroll har nämligen något av en medfödd fallenhet för att arbeta med sten, mineral och metall. De flesta bergstrollssamhällen har en ganska långt gången teknologisk utveckling och bergstrollen tillverkar redskap och vapen olika några andra på Mundanas jord. På vissa håll är bergstrollens smidesverk minst lika skickligt gjorda som dvärgarnas eller alvernas. De flesta av dessa föremål offras till gudinnan men vissa sparar de eller skänker åt fränder. Men det krävs en hel del för att få köpa ett föremål av bergstroll då de inte släpper ifrån sig sina föremål som de ingjutit sin själ i alltför lättvindigt. Det krävs antingen stora rikedomar eller väldiga gentjänster får att ett bergstroll skall smida ett föremål till någon utanför deras släkte. Det berättas om bergstroll vars liv blivit räddade av människor som har återgäldat det med rikedomar eller underliga artefakter.

Bergstroll är experter i bergen. De kan obehindrat ta sig fram i klippig och bergig terräng, och de kan se möjligheter i allt omkring dem. Där vem som helst hade sett en klump med mineral och sten ser ett bergstroll ett blivande, vackert konstföremål. Bergstrollen besitter också en djupgående vördnad och respekt inför bergen och de ser till att deras bergsområden sköts ordentligt, vilket har medverkat till att man i en del mänskliga kulturer kallar dem 'stenväktarna'.

Många bergstroll äger en siarförmåga och kan spå och se järtecken. Ungefär vart femte bergstroll besitter denna förmåga.

Trollkungarna: Bergstrollens härskare var de legendomspunna trollkungarna, mäktiga magikunniga troll som styrde över var sitt väldigt bergfäste. Enligt deras legender var de satt att vakta fästets innersta där en mäktig demon var bunden till bergets fundament. Dessa demoner, eller Urkhath som de omnämns i religionen, måste hållas fjättrade då de är för mäktiga och farliga för att riskeras att släppas lös. Trollkungarna fann dock sätt att ta kraft från demonen och började använda dess krafter för att utveckla sin smideskonst. Likaså lärde de sig att påverka demonen på ett sådant sätt att de kunde få den att manifestera sina krafter efter trollkungarnas vilja.

Enligt legenderna så var de fyra demonerna varierande i sina krafter, en var en manifestation av det obarmhärtiga ljuset, en av det kvävande mörkret, en av den besinningslösa hettan och slutligen en som var den grymma kölden. Det största av bergstrollens tillhåll fanns på ön Luberos som gick under när demonen i dess djup befriades av magiker från Ebhron. Det andra fästet gick under då en armé med tiraker och grottroll bröt sig in genom dess försvar. Det tredje fästet högt upp i det ikamriska bergsmassivet blev erövrat utav thalaskiska styrkor och är nu under ätten Kobinkus kontroll. Bergstrollens enda kvarvarande fäste, Ilghatakk, ligger i de södra ringbergen norr om Utmark.

Oddhoder, den siste av trollkungarna har känt hur livet lämnat honom och börjat sin sista vandring genom Skugglandet till berget Dom Krotz på Takalorr där trollkungarnas heliga begravningsplats sägs finnas. Om de läggs till vila där så kommer en ny trollkonung att födas i bergfästet även om det kan dröja flera hundra år till dess att de sker. De bergstroll som är skickliga i spådomskonst har dock genom sina speglar skådat att Oddhoder kommer bli den siste av deras släkte som kommer bli bergets väktare och även Oddhoder tycks ha denna insikt. När Oddhoder lämnade Ilghatakk så var det många av bergstrollen som dog av sorg, andra kastade sig ned i de djupa offerschakten för i deras syner så är det endast döden som återstår. De resterande bergstrollen lever kvar i sitt ödsliga fäste – ringa till antalet och tyngda av sorg. Inga av dem vågar närma sig den kammare där demonen är fången.

Makhtatron: Bergtrollen är det trollsläkte som mest fanatiskt dyrkar den mörka gudinnan Mahktah men de har en egen variant av tron och använder sig inte av schamaner för att tolka hennes bud. De bedriver offer till hennes ära och tillbringar sin tid som väktare av fasansfulla ting djupt inne i bergen. Riterna tar plats vid djupa schakt som leder ned till underjorden där gudinnan tros vaka. Offren är i form av smidesföremål och vapen som de själva skapat. Trollen anser nämligen att de föremål de skapat har en del av deras själ knutna till sig och genom att offra dessa så skänker man en del av sin själ till gudinnan. Under offertiderna tänds väldiga eldar på utlöpare till schakten och till ljuden av brummande strupsång som ekar i hela berget släpps föremålen ned i djupet.

Bergtrollens skatter: Det finns många berättelser om bergtrollens rikedomar och dignande kistor med guld och ädelstenar men om någon skulle lycka ta sig ned till deras skattgömmor så skulle de bli förvånade. Skattkammaren är inte mer än ett väldigt bergsutrymme där det ligger högar med silver, guld, koppar, tenn och liknande. Allt är i sin råaste form. Här hämtar trollen den metall de behöver till sitt smide. Man finner således inga kistor med präglade guldmynt eller liknande. Ädelstenar ses inte som något värdefullt av bergtrollen och således finner man heller inga sådana här. Dessa slängs ned i de djupa schakten tillsammans med andra slaggprodukter.

Bergstrollens smide

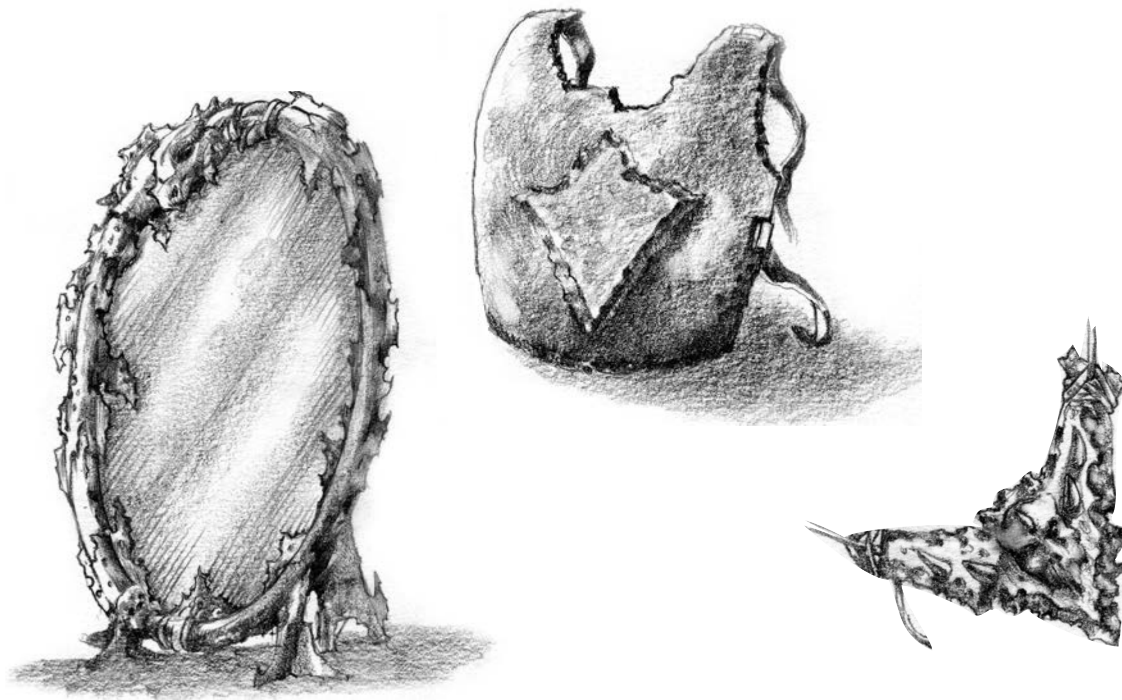
De föremål som bergstrollen smider räknas som att de vore välsignade och har ofta någon form av subtil magisk förmåga eller egenskap som smeden lockat fram. Detta är egentligen en form av religiös ceremoni där de ingjuter den mörka gudinnans kraft i föremålen och många personer utanför bergstrollens riken skulle se dem som oheliga och mörka ting. Nedan följer exempel på smiden av bergstroll men det finns många andra typer. Enligt legenderna så kan de smida svärd som skär genom stål och sten som om det vore rök. De sägs kunna smida rustningar som inget vapen kan hugga igenom och talismaner som gör bäraren immun mot eld och köld.

Vapen: Vapen räknas som om de vore välsignade, deras skada ökar med +Ob2T6 och deras Bryt med fem (+5). De kan dock inte välsignas på något religiöst sätt då de gudomliga krafterna inte biter på dem. Eggvapen är alltid skarpa och behöver aldrig slipas för att hålla vassa. Dock så är alla vapen mycket tunga, vikten ökar med x1,5 och Styk med fyra (+4).

Rustningar: Rustningar räknas som om de vore välsignade och deras skydd ökar med +3 på både Hugg, Kross och Stick. Rustningens Bryt ökar med fem (+5) men vikten ökar med x1,5. Bergstrollen smider endast rustningar i metall men vanligen endast hjälmar eller harnesk.

Speglar:Med speglar som bergstrollen skapat så blir färdigheten Spådom en nivå lättare (-Ob1T6). Speglarna hjälper en att se långt tillbaka i tiden samt dolda platser. Vissa typer av spådomskonst kan inte klaras utan dessa speglar. Observera att de syner som personen som spår får är individuella och är lika svårtolkade som vanliga spådomar.

Smycken & talismaner: Kan ha många olika effekter, allt från att Tur ökas med fyra (+4) till att personen som bär det blir motståndskraftigare mot väder och vind. Alla TÅL–slag under dessa omständigheter är en nivå lättare (-Ob1T6).



Grottroll

Beskrivning: De ökända grottrollen har genom åren fått en hel del mindre smickrande smeknamn, såsom 'bergens oäktingar', 'svekets bastarder' eller 'det mörkas förkämpar'. Grottroll är grova varelser med en längd uppemot tre meter och en vikt runt 250 kg. Deras gråsvarta hårda och sega hud är fylld med blemmor, vårtor och kvisslor. Ögonen är kalla, små och ljusa och får ett rött sken i mörker. Grottrollen inger dessutom ett lite snuskigt och sjukligt intryck, och de är inte lika imponerande som de andra trollraserna. Men grottrollen är ändå skräckinjagande med sina stora tänder, sega muskler, rejäla händer och grova klor. Inte sällan har de en väldigt hotfull hållning, lite som ett galet rovdjur på väg att anfalla.

De våldsamma grottrollen har för vana att leva i grupper av varierande storlek, inte sällan kan en grupps storlek variera i takt med att nya troll ansluter sig och andra ger sig av. Grottroll tror nämligen på den starkes rätt och är gruppens ledare inte stark nog kan denne avsättas eller dödas, och om inte det går av någon anledning så lämnar man gruppen åt sitt öde. Ofta är det gruppens ledare som måste se till så att viktiga saker som jakt och liknande faktiskt blir gjorda. Grottroll är nämligen allätare, även om de föredrar kött och även as över allt annat. Svaga troll brukar dessutom trakasseras av de andra till dess de lämnar gruppen och blir ilskna eller nedbrutna enstöringar. Annars så brukar grupper av grottroll förflytta sig mellan olika jaktområden, inte sällan länsar de området på ätbart och vandrar därefter vidare. Det händer också att grottrollen blandar sig med olika tirakstammar, oftast får de då mat och utrustning av tirakerna i utbyte mot sina tjänster.

Utbredning: Oftast hittar man grottroll i de bergiga och kuperade delarna av Mundana. De lever i stora grottor eller naturliga grottsystem stora nog att hysa dem. Grottrollen tycks ha en förmåga att forma sten med sina väldiga nävar och hugger ut slingrande gångar ned i det svala mörkret där de har sin hemvist. Även om ingången till grottan kan vara rätt så anonym så känner man snart på stanken att detta är ett tillhåll för grottroll. De släpar med sig sina bytesdjur ned i mörkret och kalasar på dem där. Resterna ligger och ruttnar och kryllar av råttor och andra skadedjur som trollbarnen glatt försöker sluka. Dessutom utför grottrollen sina behov direkt i grottan så det finns stora högar med träck var man än går. Dock så brukar trollen se till att det finns ett vattendrag i grottan, gärna friskt klart vatten som sipprar in genom skrevorna. Detta gör att de kan släcka sin törst även under dagen utan att behöva gå ut och riskera bli skadad av den förhatliga solen.

Inte sällan lever grottrollen i samma områden som bergstrollen vilket nästan alltid leder till stridigheter och våldsamheter. Bergstroll och grottroll är nämligen svurna fiender, men även skogstroll ogillar grottroll och gör oftast sitt yttersta för att hålla dessa borta från skogsområdena.

Beteende: Utan tvekan är grottrollen de mest våldsamma av de tre kända trollraserna. De är impulsiva och tänker nästan aldrig långsiktigt, utan gör vad som faller dem in. Samtidigt är de i stort sett konstant hungriga vilket gör att de nästan alltid är mycket aggressiva. Grottroll finner dessutom någon form av njutning i att förstöra och sprida elände och inte sällan förblindas grottrollen av sin vilja att förstöra så pass att de glömmer alla andra behov.

Deras våldsamma natur har gjort att många överaktiva och vilda barn ibland anklagas för att vara bortbytingar till just grottroll. Och mer än en pojke har bannats med orden ”om du inte lugnar ner dig växer du upp och blir ett troll”. Sen är grottroll förhållandevis snabba och oerhört starka, endast hotade av bergstrollen. Grottroll rör sig vaggande och när de springer brukar de ha armarna framför sig, som om de försöker att greppa luften. Även om de kan se lite fåniga ut från håll så kommer de upp i en väldigt snabb hastighet och kommer med lätthet ikapp den snabbaste mänsklige löparen.

Grottrollen är också kända för att använda sina fruktansvärda och legendariska vrål, vilket ofta räcker för att skrämma sina fiender på flykten. De få som har överlevt ett sådant möte påpekar att kombinationen av andedräkten och ljudstyrkan är fruktansvärd.

Grottroll slåss ofta med närstridsvapen eller tillhyggen såsom små trädstammar eller rejäla påkar. Det har även förekommit grottroll som har kastat stora stenar efter sina fiender. Andra har även primitiva sköldar eller djurrustningar. Det, samt deras tjocka och skrovliga hud gör dem till mycket farliga motståndare. De grottroll som samarbetar med tiraker har ofta tirakisk utrustning.

Man skall dock inte glömma grottrollens förkärlek i att greppa sina motståndare och sedan bita av dem deras lemmar en efter en. Då nedgör man motståndaren samtidigt som man får sig ett mellanmål.

Grottroll

STY:	45	[6T6+24]	**SYN:**	3	[1T6]
TÅL:	26	[5T6+9]	**HÖR**:	12	[3T6+2]
RÖR:	12	[3T6+2]	**LUK**:	14	[3T6+4]
PSY:	8	[2T6+1]	**VÄR**:	10	[2T6+3]
VIL:	13	[3T6+3]			
BIL:	3	[1T6]	**AGG**:	16	Anfaller (Hotar)

Förflyttning: 12 m/runda, **BF**: 35 kg, **UK**: 10 rutor*.
Chockvärde: 28, **Skadetålighet**: 9 rutor.
VINIT: 9, **Insikt**: 7.

* UK för grottroll beräknas med (TÅL+VIL)/3.

Anfallsmanövrer (närstrid):
Påk** (12), ObK6T6+3, Bryt(10), SI(12/12).
Storyxa** (12), ObH7T6+2, Bryt(11), SI(13/10).
Binderakkhammare** (12), ObK10T6, Bryt(13), SI(13/10).
Slag (14), ObK5T6+2, Bryt(–), SI(11/11).
Klor (14), ObH4T6, Bryt(–), SI(11/10).
Bett (14), ObH4T6, Bryt(–), SI(10/11).
Grepp (14), (se *Spelledarens guide* sidan 28).

** Välj ett vapen för grottrollet. Observera att binderakkhammare bara förekommer om grottrollet har nära kontakter med tiraker.

Försvarsmanövrer: Nästan alltid motanfall.

Träfftabell: Samma som för humanoider (tabell R2–45 i *Spelledarens guide*).

Rustning: Generellt: [H8, K9, S8]
Hud [H8, K9, S8] Täcker alla kroppsdelar.

Regenerering: Grottroll kan regenerera upp till tre (3) kryss av vardera Trauma, Smärta och Blodförlust samt tre nivåer Blödningstakt varje runda. Varje runda det regenererar får trollet tre (+3) kryss Långtidsutmattning.

Färdigheter: Bergskunskap 8, Gömma 12, Hoppa 12, Klättra 12, Stridsvana 12, Undvika 10.

Språk: Trolldialekt av sakhra 8.

Grottrollen är i stort sett illa omtyckta av alla andra varelser, men samtidigt tycker grottrollen ungefär likadant om dem. De ser alverna som irriterande veklingar och dvärgarna som skrattretande puttefnasker medan misslor endast duger som tilltugg. Grottrollen brukar nämligen inte kunna acceptera att de kan hotas av de som är mindre än dem själva och har med andra ord ett gräsligt bra självförtroende. Däremot har de ofta rätt så bra kontakt med tirakerna och kan mycket väl tänka sig att leva bland dem. Det verkar också som om de grottroll som lever bland tirakerna brukar dyrka Mahktah, även om det troligen är så att trollen främst är intresserade av alkoholen vid ritualerna än det faktiska religiösa budskapet.

Egenskaper: Av trollraserna är det grottrollen som hatar ljus mest och de är därför nästan uteslutande nattaktiva. Det ska mycket till för att ett grottroll ska ge sig ut under dygnets ljusa timmar och efter längre stunder i starkt ljus börjar deras hud bli varig och stinka. Dessutom är de helt blinda i vanligt dagsljus, men har som sagt ett utmärkt värmeseende. Att gömma sig för ett grottroll är därför svårare (+Ob1T6) eftersom kroppsvärmen syns genom de flesta typer av maskering. När de våldsamma och impulsiva grottrollen väl hamnar i strid blir de ofta så extatiska av sin förstörarlusta att de glömmer bort skador och smärta. Regeltekniskt innebär det att grottrollen automatiskt får använda den frivilliga regeln Raserianfall om de vill (se sidan 44 i *Spelledarens guide*). Observera att dubbleringen av utmattning som denna regel medför ej gäller den Långtidsutmattnings som erhålls under trollets regenerering av skada.

Barnuppfostran: Att växa upp som ett grottrollbarn är inte lätt. Man måste kämpa mot de andra barnen i gruppen (eventuellt sina egna syskon) och är man inte tillräckligt stark så blir man ihjälplågad. Detta ses som naturligt av föräldrarna – svaga individer måste stryka med för att de starka skall kunna leva vidare. Självklart händer det att mindre och klenare men dock listiga trollbarn lyckas ta livet av sina äldre syskon med hjälp av något trick (som att lura ut dem i solen) men även listen ses dock som en styrka.

Även grottrollen är dock vårdande om sin avkomma. De ser till att de har mat att slåss om och lär dem allt om stridsvrål och hur man enklast biter kroppsdelar av spensliga människor. En mycket populär lek bland de små är när föräldrarna har fångat in personer av människofolken och plockat av dem alla vassa och farliga vapen. Därefter brukar de bryta ett ben på vardera vekling och lägga ut dem i skogen beväpnade med käppar. Trollbarnen får sedan natten på sig att leta reda på dessa och äta upp dem. Vissa av veklingarna lyckas sätta upp ett rätt så bra motstånd med sina pinnar och då måste trollbarnen lära sig att samarbeta. Andra gånger lyckas de gömma sig och då måste trollbarnen lära sig spåra dem. En mycket nyttig övning som inte bara är lärorik för de små, utan även underhållande – dessutom är människoveklingar nyttiga att äta.

Äventyrsuppslag: Om nätterna i en liten bergsby i norra Drunok kan man höra skärande, plågsamma vrål från vildmarken. Dessutom försvinner då och då får, kor eller hästar från byns olika gårdar. De som vandrar upp i bergen kan finna spår efter grottroll, men det verkar bara vara ett ensamt troll, ett väldigt, väldigt skyggt sådant. I takt med att det mystiska trollet fortsätter att hålla byns folk vakna med sina plågsamma, och på något vis sorgsna vrål, bestämmer man sig för att leta upp trollet och göra något åt situationen. Det grottroll man stöter på är dock inte som alla andra. Han sitter och gråter och tröstäter. Han har blivit utskjuten ur sin grupp och tillåts inte komma tillbaka då han anses vara för blödig. All extra mat har gjort honom ordentligt fet och om människor kommer och börjar slå på honom så kommer han först bli irriterad – han vill först och främst vara ifred. Om någon närmar sig och pratar med honom så kan han berätta om sitt problem, att han känner sig ensam och övergiven.



Istroll

Beskrivning: De nordliga isvidderna sägs tillhöra de skygga istrollen, massiva varelser som då och då kan skymtas på håll. Det inhemska veddofolket talar ibland om dem som 'isväktarna' eller 'snövandrarna'. Annars så liknar istrollen till viss del bergstrollen med sin kroppsbyggnad, ofta blir de lätt svällande och feta. Längden brukar ligga runt tre meter, även om de kan bli längre, och framförallt blir de rejält tunga. De har inte sällan ett flertal lager med späck som syns igenom den sega, glansiga huden, vilket gör att de nästan ser ut att vara inkapslade i flera lager tjock is. Huden är annars tämligen ljus och lite flammig. Med åldern så tjocknar huden och späcklagret därunder, och samtidigt verkar händer och fötter växa. Deras ögon är små och svarta och liknar mest små prickar i de väldiga ansiktena. Istroll saknar annars behåring men verkar inte störas av detta, deras varma hudspäck skyddar dem mot låga temperaturer.

Istrollen lever nomadiska liv i små familjegrupper om ett tjugotal individer, även om grupperna oftast är mindre. De lever tätt tillsammans och alla i en grupp har ofta någon form av lösa familjeband med de andra. Några längre relationer förekommer däremot inte, vanligare är det då med tillfälliga förbindelser, gärna med troll från andra familjegrupper. Hos istrollen är annars kvinnliga troll rätt vanliga, kanske så mycket som vart tredje troll är kvinna. Dessutom verkar kvinnliga istroll kunna leva längre än manliga och de har naturligt tjockare späcklager än männen. I gruppen brukar man inte ta så stor hänsyn till könstillhörighet, alla hjälper till på de sätt de kan. Fast man lyssnar ändå lite noggrannare på vad de äldsta trollen har att säga, då deras långa leverne och erfarenhet respekteras.

Utbredning: Man kan enbart finna istroll i de Mundanas nordliga klimat, främst då på de vida isvidderna – ett område de delar med såväl veddo som behemotar och isbjörnar. Även här är det sällsynt att man ser dem, vilket gör att istrollen till stor del ses som en myt eller ett påhitt i merparten av Mundana. Men troligen har de funnits där uppe lika länge som skogstroll och grottroll funnits. Deras avskilda liv har visserligen haft fördelar, de är inte lika beblandade med grottroll som sina andra släktingar. Det händer att istroll under vintrarna vandrat söderut och blivit kvar högt upp i berg ovanför snögränsen men dessa är enstöringar eller mindre grupper. I Mitheraskogens inre delar där evig vinter härskar lever det även grupper med istroll och dessa kan under vintertid ta sig ut ur skogen i jakt på föda eller upptäckarlusta.

Beteende: Istrollen är som sagt nomadiska och befinner ständigt på vandring i jakt på föda, och de lever av i stort sett allt de kan komma över. De är nämligen allätare, men köttdieten är ändå den som föredras. Jakt är vanligt, även om en del familjegrupper skaffar sig djur vilka de får föda och nyttomaterial ifrån. Vilka slags djur de håller sig med varierar, renar, jakar eller till och med isbjörnar är vanligt förekommande. En annan metod är att vandra med en djurhord, exempelvis då en hjord med renar. Under de korta perioder trollen slår sig ner på en och samma plats så föredrar de att antingen söka skydd i isgrottor, eller gräva ut tillfälliga hålor i marken. Istrollen har dessutom en väldigt enkel och rättfram mentalitet. Bland annat så har de en väldigt onyanserad tidsuppfattning och delar upp det som händer i det som hänt 'då', det som händer 'nu' och det som händer 'sen'. Detta oavsett om det som skett 'då' hände nyligen eller för flera generationer sedan. Och varför oroa sig för vad som hände då när man hellre borde ta tag i det som händer nu?

Annars så är istroll väldigt skygga varelser och de drar sig gärna undan för att få vara ifred. De anser att deras redan hårda liv blir enklare om de slipper inblandning utifrån och andra jobbiga konflikter. Den som följer efter ett istroll och tränger det kommer snart att märka att de lätt blir hetsiga och aggressiva. Ett stressat istroll tvekar inte att slå tillbaka, hårt och skoningslöst. Visserligen kan istroll tänkas att välkomna magiker av olika slag, då magi fascinerar dem. Främst är det skådespel, illusioner, ljusspel och annat färgglatt som de anser spännande och den som kan underhålla ett istroll har en mycket användbar allierad. Men överlag så håller de sig för sig själva och inriktar sig på sina egna liv.

Egenskaper: Det mest slående med istrollen är deras förmåga att överhuvudtaget överleva i det karga och iskalla klimatet. De har en inneboende intuition för hur och var man hittar föda, samt hur man skyddar sig mot vädrens makter. Dessutom har de svårslagen förmåga att 'försvinna' om de så vill och istroll har två nivåer lättare (-Ob2T6) att gömma sig i snöig eller isig terräng. Deras naturliga motståndskraft mot kyla gör dessutom att de inte kan drabbas av köldskador.

Äventyrsuppslag: Under en kärv resa i Mundanas nordliga delar hamnar rollpersonerna hos en liten veddoklan och delar deras gästfrihet under ett kort tag. Kvinnorna är betryckta och kan berätta att de råkat ut för en bortbyting. Man påstår att ett av de nyfödda barnen under natten bytts ut mot ett av istrollens barn. Det talas om att leta reda på istrollen och återkräva det rätta barnet. Men varför skulle de skygga trollen vilja ha ett människobarn, är någon annan kanske inblandad? Kanske visar det sig att trollen känner sig minst lika bestulna.

Istroll

STY:	42	[6T6+21]	**SYN:**	10	[2T6+3]
TÅL:	25	[5T6+8]	**HÖR**:	12	[3T6+2]
RÖR:	10	[2T6+3]	**LUK**:	14	[3T6+4]
PSY:	10	[2T6+3]	**VÄR**:	10	[2T6+3]
VIL:	10	[2T6+3]			
BIL:	3	[1T6]	**AGG**:	10	Anfaller (Hotar)

Förflyttning: 12 m/runda, **BF**: 35 kg, **UK**: 10 rutor*.
Chockvärde: 28, **Skadetålighet**: 9 rutor.
VINIT: 7, **Insikt**: 7.

* UK för istroll beräknas med (TÅL+VIL)/3.

Anfallsmanövrer (närstrid):
Slag (12), ObK5T6, Bryt(–), SI(9/9).
Klor (10), ObH4T6+2, Bryt(–), SI(9/8).
Bett (10), ObH4T6+2, Bryt(–), SI(8/9).
Grepp (12), (se *Spelledarens guide* sidan 28).

Försvarsmanövrer: Nästan alltid motanfall.

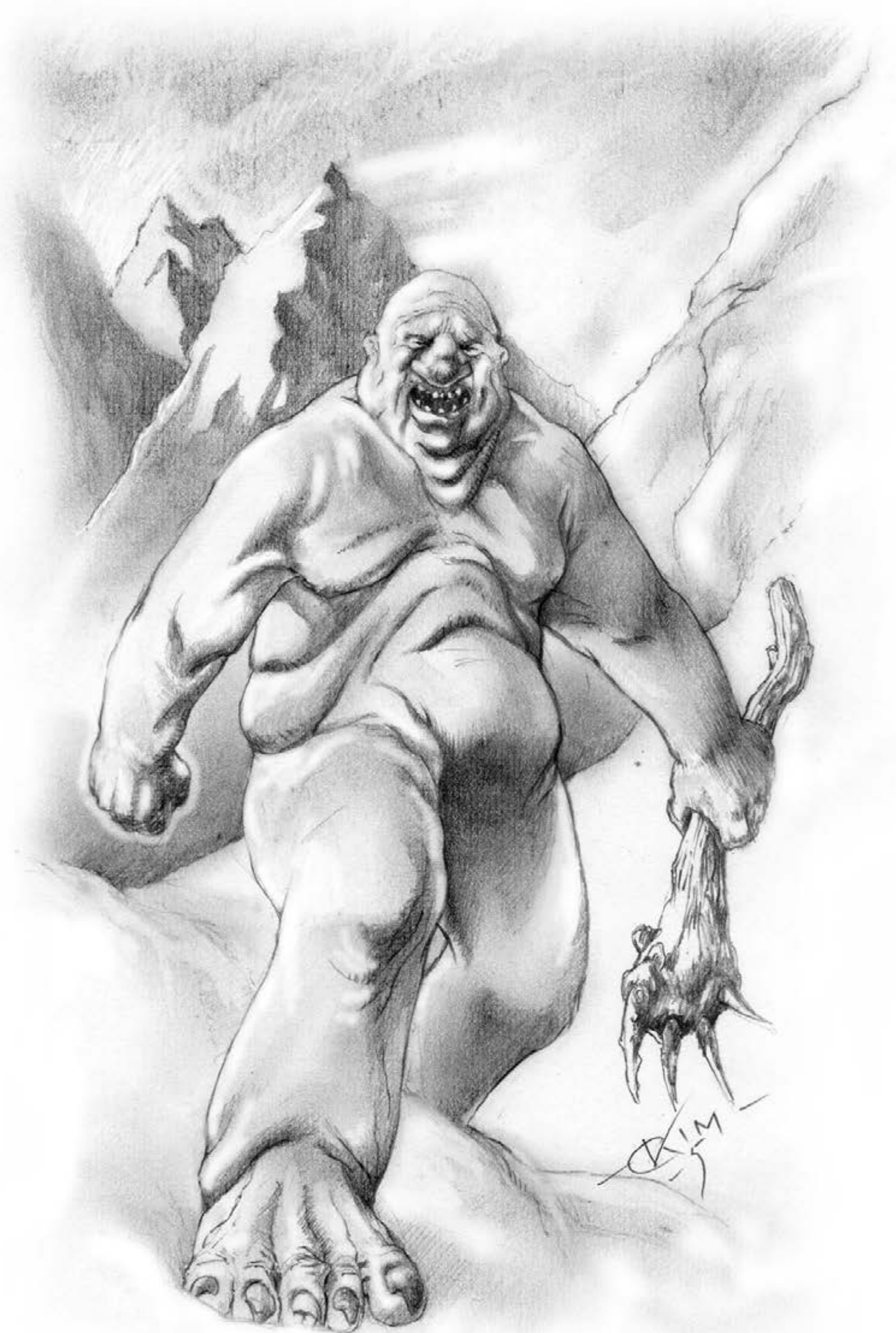
Träfftabell: Samma som för humanoider (tabell R2–45 i *Spelledarens guide*).

Rustning: Generellt: [H7, K9, S7]
Tjock hud [H7, K9, S7] Täcker alla kroppsdelar.

Regenerering: Istroll kan regenerera upp till 3 kryss av vardera Trauma, Smärta och Blodförlust samt tre nivåer Blödningstakt varje runda. Varje runda det regenererar får trollet tre (+3) kryss Långtidsutmattning.

Färdigheter: Gömma 14, Jakt 14, Klättra 8, Simma 8, Smyga 14, Spåra 14, Stridsvana 10, Undvika 8, Överlevnad 16.

Språk: Sakhra 8. Eventuellt något människospråk 5.



Det var den fjärde oktober år 5011 som vi var på väg över Dimmornas hav, från Gordrion upp mot Taupernas dal. Vintern hade beslutat sig för att komma tidigt och snön vräkte ned från tunga skyar och havet stormade. Vi ankrade i en skyddad vik och frös under natten fast i isen. Vi hörde ett underligt skrikande läte från land i fjärran. Manskapet sökte sig under däck och vi väntade i skräck på att dagen skulle komma och att isen förhoppningsvis skulle smälta. Jag höll själv vakt med mina närmaste män och fick se hur en stor skepnad smög sig upp på akterdäcket.

Jag avlossade mitt armborst och hörde ett fruktansvärt vrål – besten kastade sig över oss och vi fick kämpa för våra liv. Cirza var dock på min sida och jag fick in ett dräpande hugg med min klinga men inte innan besten dräpt tre av mina män. På morgonen kom solen och vi kunde se den blekfeta groteska varelsen. Det måste ha varit någon typ av troll. Vi rullade kroppen av däck och när skeppet lossade från isen seglade vi söderut. Vem vet hur många fler av dem de finns i den nordliga vildmarken?

– Relizer av husfurst Tzimenor från Marek Pomian, Cirefalisk sjökapten och äventyrare

Spindeltroll

Beskrivning: Det är inte bara grottroll och bergstroll som vandraren i oländiga trakter kan träffa på. Här kan man nämligen då och då, om man har tur, eller otur, få skymt av de så kallade spindeltrollen. Oftast är de dock så pass försiktiga att man inte märker av dem, vilket bidragit till att de flesta avfärdar spindeltrollen som rena skrönorna. Något som inte avhjälps av att andra troll vägrar tala om dem och de flesta skogs– eller bergstroll skulle aldrig ens erkänna spindeltrollens existens.

Men visst finns de, och de är dessutom de minsta av de olika trollraserna. Ett spindeltroll brukar bli runt 2 till 2,5 meter lång med en vikt som väldigt sällan överstiger 150 kg. De är nästan alltid väldigt senigt byggda, med särskilt långsmala fingrar och tår. Dessutom är deras klor mycket vassa och spetsiga – likt långa spikar som skjuter ut från fingrarna. Trollen inger ett lite ovårdat intryck med sin oerhört sega och oftast tätfläckiga hud. Dessutom brukar spindeltroll få borstigt och stripigt hår på huvudet och kan även ha kort, kort borstig päls på sina ställen. Däremot bär de nästan aldrig kläder.

Med stigande ålder verkar de bara bli mer och mer taniga, på gränsen till utmärglade, medan håret blir tunnare och mer skingrat. De äldsta bland spindeltrollen liknar snarast skinnöverdragna skelett med tunna hårtofsar, inte sällan får manliga troll också borstiga små skägg. Samtidigt så har de mångfärgade ögon som ibland ser ut att vara uppbyggda av ett otal facetter, nästan som insektsögon.



Oftast så lever spindeltrollen i små flockar med upp till kanske tio individer, även om det är vanligt förekommande att de lever som enstöringar. De flesta spindeltroll är lite asociala och tycker inte om sällskap, särskilt inte om sällskapet i fråga ska bestämma och ha sig. Varje spindeltroll lever sitt eget liv, på sitt eget sätt, och försvarar denna 'rättighet' aggressivt. De enda gånger då de faktiskt välkomnar sällskap är när de hittar en partner, spindeltroll kan nämligen ha rätt långvariga relationer. Visserligen är de kvinnliga spindeltrollen rätt få. En flock håller dock samman under ledartrollet till dess att den blir för stor då den delar på sig och de färdas åt olika håll.

Utbredning: Merparten av alla spindeltroll söker sig till oländiga och svårforcerade trakter där de kan slippa inkräktare och andra som tränger sig på. Framförallt trivs de i karga bergsmarker, men även i djup skogsmark, träsk och sumpmarker, i klippöken eller vid steniga kustland. Här kan de bosätta sig i hålor i marken eller vävda kojor i träden eller liknande. Större antal spindeltroll återfinns bland annat i Västmark och Damarien, samt i utkanterna av Tarkas och norra delarna av Ebhron.

Spindeltroll

STY:	28	[6T6+7]	**SYN:**	14	[3T6+4]
TÅL:	18	[4T6+4]	**HÖR**:	11	[3T6+1]
RÖR:	14	[3T6+4]	**LUK**:	11	[3T6+1]
PSY:	8	[2T6+1]	**VÄR**:	13	[3T6+3]
VIL:	11	[3T6+1]			
BIL:	7	[2T6]	**AGG**:	13	Anfaller (Iakttar)

Förflyttning: 10 m/runda, **BF**: 22 kg, **UK**: 10 rutor*.
Chockvärde: 18, **Skadetålighet**: 8 rutor.
VINIT: 9, **Insikt**: 7.

* UK för spindeltroll beräknas med (TÅL+VIL)/3.

Anfallsmanövrer (närstrid):
Klor (14), ObH4T6, Bryt(–), SI(2/2).
Slag (10), ObK2T6+2, Bryt(–), SI(1/2).
Bett (14), ObH5T6, Bryt(–), SI(2/2).
Grepp (10), (se *Spelledarens guide* sidan 28).

Försvarsmanövrer: Nästan alltid motanfall.

Träfftabell: Samma som för humanoider (tabell R2–45 i *Spelledarens guide*).

Rustning: Generellt: [H8, K6, S7]
Mycket seg hud [H8, K6, S7] Täcker alla kroppsdelar.

Regenerering: Spindeltroll kan regenerera upp till 1 kryss av vardera Trauma, Smärta och Blodförlust samt tre nivåer Blödningstakt varje runda. Varje runda det regenererar får trollet tre (+3) kryss Långtidsutmattning.

Färdigheter: Fingerfärdighet 14, Gömma 16, Jakt 17, Klättra 17, Simma 18, Smyga 16, Speja 16, Spåra 16, Stridsvana 11, Undvika 12, Överlevnad 14.

Språk: Sakhra 8.

Beteende: Ett utpräglat drag hos spindeltrollen är som sagt att de allra flesta är riktiga enstöringar, och oerhörda individualister. De vill få göra vad de vill med sina liv, utan att någon kommer och talar om för dem hur de ska gå tillväga. De tycker oftast instinktivt illa om de flesta som närmar sig deras territorium. Och de använder alla medel för att slippa påträngande figurer, ofta är de väldigt luriga och listiga. Dessutom är de inte sällan försiktiga och smygande till sin natur, på gränsen till småfega. Om de ser att de har övertaget i en situation går de helhjärtat och aggressivt in och tar för sig, men om de snarare verkar befinna sig på gränsen till underläge smyger de hellre iväg och attackerar problemet med list, på avstånd.

De enda som de har respekt för är arachniderna och medlemmar av arachnakulten samt fiender som är allt för svåra att besegra.

Spindeltroll föredrar att använda sina klor i strid. De kastar sig över motståndaren – de föredrar att vara flera mot en – och ränner in klorna i denne. Ofta anfaller de från flera håll samtidigt, några kommer från trädkronorna, andra från undervegetationen och några ligger på lur och anfaller byten bakifrån eller sådana som försöker fly. Om de kommer åt en kroppsdel som är fri från rustning tvekar de inte att låta sina vassa käkar sluta sig runt den och slita loss stora köttstycken.

Något som man däremot kanske inte kan vänta sig är att spindeltroll ofta har en väldigt estetisk ådra. Nästan alla spindeltroll älskar delikata hantverk, särskilt smycken, och tvekar inte att ta förhållandevis stora risker för att stjäla dyrgripar till sina personliga samlingar. De tycker om att samla föremål på hög, allt för att med jämna mellanrum kunna klä sig i alla sina smycken och bara beundra sig själva. Det är heller inte ovanligt att trollen själva gör många av dessa föremål, de är nämligen oerhört fingerfärdiga och är särskilt duktiga på att väva och tvinna trådar till tyger och smycken. Favoritföremål hos trollen är tunna kedjor, berlocker, skira ringar, silkessjalar, lätta tygstycken, vävda småföremål och liknande.

Egenskaper: Likt många troll så tycker spindeltroll inte om solljus, faktum är att spindeltrollen har väldigt svårt för det och undviker att röra sig under dygnets ljusa timmar. Dessutom avskyr de eld och avlivar helhjärtat små eldkällor och flyr skyndsamt från större eldar.

Annars så är de väldigt dugliga klättrare och med sin smidighet kan de ta sig fram i de flesta terränger. Spindeltroll har en nivå lättare (-Ob1T6) på alla slag mot färdigheten Klättra. Sen är de som sagt väldigt fingerfärdiga och kan med åren bli riktigt skickliga hantverkare. Deras kroppar är också väldigt böjbara och när det gäller att använda fingerfärdighet för att ta sig loss ur rep och bojor så har de en nivå lättare (-Ob1T6) på detta.

Innan strid brukar spindeltrollen slicka på sina klor då detta sägs bringa tur. Detta innebär också att de som träffas av klorna löper större risk att få infekterade sår. Slag för att se om såren blir infekterade blir automatiskt två nivåer svårare (+Ob2T6) då det räknas som att personen har fått dynga eller avföring i såret. Se sidan 72 i *Spelledarens guide* för infektionsreglerna.

Avfällingarna: En av anledningarna till att spindeltrollens existens är så omtvistad i Mundana är det faktum att andra troll inte ens erkänner dem. De flesta troll är faktiskt medvetna om sina släktingar, men man talar aldrig om dem. Spindeltrollen ses nämligen som oäktingar och avfällingar, en del går så långt som att kalla dem svikare eller kanske förrädare. De sägs ha svikit sina plikter att vårda världen samt att de inte är äkta troll utan födda ur kadavren från döda skogstroll. Att detta skulle vara möjligt tvivlar många forskare på men trollen är också ett släkte omgärdat med mystik och underligheter.

Fader Vävare: En annan sak som särskiljer spindeltroll från andra troll är Fader Vävare, en mystisk gestalt som sitter i världens kärna och väver dess öde i sin stora väv. Han väver samtidigt som allt sker omkring honom och den dag då hans väv är färdig är världens öde beseglat och världen går under. Spindeltroll vårdar ömt sina legender om honom och vördandet av Fader Vävare har samtidigt gjort att de flesta spindeltroll högaktar och har stor respekt för alla sorters vävare, bland annat spindlar. Denna spindelfascination är troligen vad som gjort dem kända som just spindeltroll. Dessutom har trollen en någorlunda neutral, stundvis vänskaplig, relation till dyrkare av Arachna. Spindelgudinnans tillbedjare anser att trollens gudom egentligen är Arachna, medan trollen själva ser Arachna som en annan variant på Fader Vävare. Kanske är de samma entitet. Trollen hyser även en stor respekt och fruktan för arachniderna och det händer att de går i deras ärenden.

Äventyrsuppslag: Rollpersonerna får nys om att det i Damariens vildmark ska finnas en numer övergiven grotta, tillägnad spindelgudinnan Arachna. Grottan sägs innehålla oerhörda skatter och religiösa föremål. Skulle rollpersonerna lockas sig dit upptäcker de att det snarare rör sig om ett urgammalt spindeltrolls boning, även om det bevisligen är fyllt av vackra konstföremål och detaljrika smycken. Skatter som bara ligger där och väntar på nya ägare. Men trollet tänker inte låta några små äventyrare knycka dess dyrgripar, utan kommer om så sker att sätta hårt mot hårt.

Spindeltroll, min bästa herre, är avskyvärda varelser som stinker som den skitigaste tiggare och värre än så. De är taniga, skakiga, darriga, dallriga och fullkomligt skelögda. Men man skall inte underskatta deras fruktansvärdhet i strid. De har klor som är dödliga, krökta, smutsiga och dyker ned på en från trädkronorna. Alltså klorna dyker inte ned, men trollen… De lever uppe i träden förstår du. De är som alver nästan. Fast mer som troll… men ändå inte.…

Jag försäkrar er, hade det inte varit för min excellenta kunskap i magi så hade vårt sällskap aldrig överlevt mötet med dem. Mina så kallade kamrater sprang och gömde sig när de dök upp men mina kraftfulla eldbesvärjelser tillintetgjorde dem en efter en. Deras trollskrik ekade genom skogen likt skriken hos hundratals råttor när man ehumm… dränker dem.

Om jag vet något mer om dem? Min bästa herre, vem tar du mig för? En fåkunnig bonde? Jag analyserar alltid mina fiender efter alla metoder som krigsskolor och akademier lär ut. Jag känner till trollspindlarna, ehum…spindeltrollen menar jag, utan och innan. Ja… känner dem lika väl som min egen mor.

Om du ursäktar mig, min bäste herre, nu måste jag gå ut och ehhh… hämta luft.

– Maxander den Magnifike, Magiker (kraftigt berusad)

Skymningstroll

Beskrivning: Det kanske inte är många som tror på vare sig istroll eller spindeltroll, men det finns ytterligare troll som om möjligt ännu färre ens hört talas om. Dessa är skymningstrollen, som oftast lyckas hålla sig undan nyfikna blickar. De håller till i gränslanden, mellan Mundana och Skugglandet, och de som trots allt stött på dem brukar oftast bortförklaras som galna då de mumlar om stora mörka troll. Skymningstroll har ett nära släktband med skogstrollen, vilket gör att de också är väldigt lika dessa. Många av de som stöter på ett skymningstroll tror sig i själva verket ha mött ett skogstroll. Fast för de flesta människor (och andra folkslag) är det ovanligt att man överhuvudettaget känner till att det finns olika typer av troll.

Skymningstrollen något mindre än skogstrollen, oftast runt en 2,5 meter i längd, och dessutom är de nästan alltid lättare byggda. Deras hud är också mörkt blåaktig, rätt tunn, och skimrar i bruna och gyllene färger i skymningsljuset. Likt skogstrollen har de långt, vackert vågigt hår i ljusa toner, oftast vitt, beige, blekgrönt eller silvergrått. Det händer också att skymningstroll har flerfärgat hår. Det mest slående hos dem är dock att de är mycket vackra varelser, med sina helsvarta ögon vilkas inre verkar tindra av stjärnor. Det ligger något utomvärldsligt över dem, något som märks tydligare ju längre åren går. När skymningstrollen åldras verkar de bli alltmer 'genomskinliga', nästan som om de ständigt tynar bort ur skapelsen.

Dessa troll är väldigt sällsynta, och det finns bara ett fåtal med grupper som lever sina omkringvandrande liv. En grupp består oftast av ett tiotal individer, sällan mer än så. Här brukar det vara de äldre som får bestämma i eventuella viktiga frågor, även om man samarbetar i de flesta fall så långt det går. Det är viktigt för skymningstrollen att hålla ihop, och relationer dem emellan är oftast livslånga och precis som hos skogstrollen är de kvinnliga trollen nästan lika vanliga som de manliga.

Utbredning: Man kan som sagt hitta skymningstroll i de så kallade gränslanden, och endast där. Ständigt vandrar de i Skugglandets utkanter, utan att bege sig för långt in i varken Mundana eller det som trollen själva kallar 'Skuggans land'. Gränslanden uppstår främst i vildmarken där civilisationens grepp om Mundana är svagt, och det är med andra ord endast på dessa platser där man kan hitta de skygga skymningstrollen. De föredrar dock att hålla till i djupa skogar, där det täta lövverket skyddar dem från solljuset. Platser där man kan hitta gränsland är Mitheraskogen, Drakskogarna i Tokon och i Kamor.

Beteende: Som många andra troll så rör skymningstrollen allra helst på sig nattetid då de inte är överförtjusta i ljus. De trivs allra bäst i halvdunkel, vid gryning och skymning och det är vid dessa tider som de är som mest aktiva. Annars så är dessa troll väldigt skygga och tillbakadragna, de rör sig försiktigt fram och är ständigt på sin vakt. Om de märker av nykomlingar så håller de sig undan och betraktar. Skulle man lyckas träffa dem märker man att de också är ovanligt tystlåtna och pratar knappt alls utan använder sig hellre av kroppsspråk och miner.

Skymningstrollen är rätt fredliga varelser och drar sig för att använda våld. Såvida man inte tränger sig på dem, för då kan de till slut bli fruktansvärt hotfulla. Fortsätter man att vara påtryckande så kan de slå över i plötsliga raserianfall där de slår vilt omkring sig. Men i stort så är de som sagt väldigt lugna, nästan lite melankoliska. De är dock väldigt lojala och det allra värsta de överhuvudtaget kan föreställa sig är att bryta en ed eller att inte hålla ett löfte.

Egenskaper: Trots sin storlek så rör sig skymningstrollen förvånansvärt tyst och obemärkt genom vildmarken. Precis som sina släktingar skogstrollen har de en underlig förmåga att smälta in i bakgrunden och de har två nivåer lättare (-Ob2T6) på Gömma när de befinner sig i skogsterräng. Dessa brukar i och för sig kunna byta plats då och då, men det är inget som bekymrar skymningstrollen. De har nämligen en förmåga att 'skuggvandra', vilket innebär att de liksom skuggvarelserna kan gå en kortare väg för att komma dit de vill. När hela grupper förflyttar sig brukar de hålla varandra i handen i långa led där alla utom ledaren har slutna ögon. Denna förmåga att vandra genom skuggorna har gjort att de tidigare under historien kom att tjäna bergstrollens trollkungar och det var skymningstrollen som eskorterade dessa till Dom Krotz på Takalorr för att de skulle kunna finna sin viloplats. Även under dessa dagar fungerar de som ledslagare in i skugglandet för de som kan övertala dem till detta.

Trolldansen: Under midsommarnattens skymning brukar skymningstrollen samlas för att dansa. De vandrar i stora antal genom skuggorna och dyker upp i en glänta i någon av Mundanas skogar. Skuggfolk sätter sig i trädens grenar och spelar drömsk musik och tittar på när trollen dansar i virvlar och ringar. Djur dras till denna plats och gläntan fylls under den sena natten av ett färgsprakande magiskt sken. Gräs växer, blommor slår ut, fåglar sjunger och svampar växer sig stora som bord då hela omgivningen fylls av naturens magiska krafter. Det berättas om människor

Skymningstroll

STY:	30	[6T6+9]	**SYN:**	8	[2T6+1]
TÅL:	18	[4T6+4]	**HÖR**:	16	[3T6+6]
RÖR:	14	[3T6+4]	**LUK**:	16	[3T6+6]
PSY:	11	[3T6+1]	**VÄR**:	12	[2T6+5]
VIL:	12	[3T6+2]			
BIL:	12	[3T6+2]	**AGG**:	7	Anfaller (Iakttar)

Förflyttning: 14 m/runda, **BF**: 26 kg, **UK**: 10 rutor*.
Chockvärde: 21, **Skadetålighet**: 9 rutor.
VINIT: 7, **Insikt**: 7.

* UK för skymningstroll beräknas med (TÅL+VIL)/3.

Anfallsmanövrer (närstrid):
Slag (12), ObK4T6, Bryt(–), SI(1/2).
Klor (10), ObH3T6+2, Bryt(–), SI(2/1).
Bett (12), ObH3T6+2, Bryt(–), SI(1/2).
Grepp (10), (se *Spelledarens guide* sidan 28).

Försvarsmanövrer: Undvika (10), motanfall.

Träfftabell: Samma som för humanoider (tabell R2–45 i *Spelledarens guide*).

Rustning: Generellt: [H6, K7, S6]
Hud [H6, K7, S6] Täcker alla kroppsdelar.

Regenerering: Skymningstroll kan regenerera upp till 3 kryss av vardera Trauma, Smärta och Blodförlust samt tre nivåer Blödningstakt varje runda. Varje runda det regenererar får trollet tre (+3) kryss Långtidsutmattning.

Färdigheter: Gömma 16, Simma 10, Smyga 14, Spåra 10, Stridsvana 8, Undvika 10.

Språk: Sakhra nivå 10. Kan eventuellt ett eller flera skugglandsspråk nivå 8.

eller alver som snubblat över denna plats och blivit indragen i dansen. De har kastats runt i virvlarna tillsammans med de väldiga trollen och när de vaknat nästa morgon ligger de i den tomma gläntan – dock friskare och starkare än någonsin tidigare. Det sägs till och med att ålderdomen rinner av dem och att de som var gamla blir unga på nytt och de som var unga blir barn igen – dock med samma minnen och insikter som tidigare.

Trolldansen finns omnämnd i de flesta kulturer men den ses främst som en saga. Dock så kan man ibland finna gläntor efter midsommarnätter som är onaturligt frodiga och friska och som bär spår efter en stor samling varelser som har dansat runt i dem. Många gamlingar som fruktar döden och önskar sin ungdom åter lustar över att få komma till en av dessa trolldanser och få en chans att börja om på nytt. Men det berättas även om modiga riddare som blivit indragna i dansen strax innan sitt bröllop och sedan vaknat som barn – allt för unga för att gifta sig med sin brud och kämpa för hennes gunst.

De förlorade: För länge, länge sedan fanns en tid då trollen fortfarande var unga och nyfikna på den värld de hamnat i. Några bland skogstrollen fann en annan, underlig plats djupt i skogarna och ville självklart utforska denna. Men de andra skogstrollen tyckte att det verkade olycksbådande och slitningar uppstod. Det gick så långt att de som ville bege sig till den nya platsen blev tvungna att svära en ed att aldrig återvända. Detta avskräckte de flesta men några bland trollen svor eden och lämnade sina hem. De hamnade i Skuggans land där skogarna var större och träden äldre och här stannade de en tid och levde ett minst lika lyckligt liv som de gjort förut.

Men efter en tid hände något och en av landets regenter visade sig för trollen, anklagade dem för ett hiskeligt brott mot landets lagar. Trollen skulle nu bannlysas för att endast återvända när de betalat av sin skuld. Så trollen kastades ut ur skuggans land, men de kunde inte återvända hem på grund av eden de fortfarande höll som helig. Därmed tvingades de att bosätta sig i gränslanden, i skymningens rike, mellan Mundana och Skugglandet. De blev skymningstroll, kända bland skogstrollen som 'de förlorade'.

Skuggans land: Det finns mycket som tyder på att det ligger någon form av sanning i det skymningstrollen själva anser vara sitt ursprung. De har en ovanlig koppling till Skugglandet, dels genom sitt förmåga att skuggvandra, men också på så sätt att de har en rätt ovanlig relation till skuggvarelser. Många skymningstroll lär sig ett eller flera skugglandsspråk och kommer rätt bra överens med de flesta skuggvarelser, oftast rent instinktivt. De kan dock inte tänka sig att bege sig in i Skuggans land, inte om de inte måste då de fortfarande inväntar tiden då deras 'skuld' betalats tillbaka. Vilket deras brott var och vad det är för en skuld som skall återbetalas vet de inte säkert, det är något som glömts bort, eller kanske förträngts, under årens lopp.

Minnesord

Även om skymningstroll är väldigt tystlåtna, så finns det tillfällen de mer än gärna talar och sjunger ut. En viktigt del i deras liv är de så kallade minnesorden, vilka återberättas om kvällar och nätter. Oftast är det de äldre trollen som berättar dem och på så sätt för dem vidare till de yngre generationerna. Minnesord är små dikter, verser eller kortare berättelser som handlar om skymningstrollens förflutna, och fungerar alltså som en påminnelse om vilka de är och hur de hamnat där de är nu. Dessa minnesord brukar vara lite drömska och vaga till sin utformning, men saknar oftast rim.

"Förlorat är det,
som aldrig kan fås igen
Hem som försakats,
för hem som förnekats
I skymningens rike,
mellan skugga och ljus
Vi väntar för evigt
tills skulden äntligt betalts"



KÄNDA TROLL

DET FINNS DE troll som blivit kända bland människor och till och med respekterade. Detta ofta i kulturer där människan lever nära naturen och de inte bara förlitar sig på skrock och sagor. Sedan finns det även de vars dåd är så grymma att de blivit ökända och fruktade i det område där de vistas och sagorna om dessa kan spridas över hela Mundana. Nedan beskrivs några av dessa troll. Inom [*hakparentes*] finns det exempel på färdigheter som särskiljer just det trollet.

Mulgo

När tiotusentals jargier vrålar ”Mulgo, Mulgo, Mulgo” unisont skakar de flesta gladiatorer av fasa. Mulgo är ett troll som fångades in i sin barndom och växt upp på en gladiatorarena. Nu är det en spännande huvudattraktion och Mulgos ägare har tjänat stora pengar.

Mulgo är ett bergstroll men äger inget av deras personlighet då han fångades in som mycket ung. Hans hår är spretigt och blicken är vild och med skelande ögon. Han har drogats kraftigt, först lugnande droger när han hålls i sin cell och därefter droger som gör honom aggressiv innan strid. Detta har fått sina effekter och det gör att Mulgo inte riktigt fungerar som han skall i huvudet. Det hela kulminerade när han istället för att döda sin motståndare på arenan slet av sig sin läderrustning och våldtog denne till döds – en akt som skakade publiken och fick många att svimma eller kräkas. I dagar var det samtalsämnet i staden och efter det så kastrerades Mulgo.

Mulgo är nu sävlig och lugn och det krävs stora mängder droger för att få honom aggressiv. Han har fått en vän i en kamorisk kvinna som delar en cell invid honom och hon viskar till honom genom en spricka i väggen. Hon pratar om att de skall rymma tillsammans och att de skall se bergen igen. Mulgo har nu fått en vän och en längtan. Han drömmer om att slå ned porten från arenan med den väldiga tvåhandshammare som han svingar och fly från alla skränande människor.

[*Tvåhandshammare 18, Stridsvana 18*]

Naug

Det fruktansvärda grottrollet Naug har blivit ökänt för sin grymhet, våldsamhet och förkärlek för att bita kroppsdelar av sina motståndare. Han är bergstrakternas fasa och alla äventyrares skräck. Han har dykt upp på många platser i Mundana och tycks alltid vara lika hungrig.

Han har en förkärlek att vakta smala bergspass, gamla ruiner och andra platser dit skatthungrande kan tänkas söka sig. De som gått i närstrid med honom (och överlevt) berättar att han trots sitt raseri är mycket skicklig på att träffa med sina väldiga slag, grepp och bett.

Naug är stor och otroligt ful till och med för ett grottroll. Hans tjocka hud är mörkgrå och skrovlig och täckt av ärr från otaliga strider. Ögonen är insjunkna i huvudet men de brinner med en manisk och hungrig glöd. Ibland slåss han med vapen han hittat men oftast väljer han att använda sina väldiga nävar för att krossa motståndarna.

Naug ogillar de flesta, han kan bli mutad med mat ett kort tag men då han alltid är hungrig så har han svårt att hålla sig från att äta upp taniga människor och deras riddjur. Hans favoriträtt är dock dvärgar. Dessa små men kraftiga varelser är förvisso sega och håriga men energirika och smakliga. Att få krossa en dvärgs skalle mellan sina kindtänder och suga i sig hjärnan är det bästa Naug vet.

[*Klubba 17, Slagsmål 21, Stridsvana 20*]

Orakeltrollet

I byarna i det soldiska baroinet Trollbane känner man till ett vist gammalt troll som lever djupt ute i skogen vid en roströd myr. Trollet kallas i folkmun för orakeltrollet och sägs ha funnits i skogen långt innan människorna kom dit. Det händer att människor söker upp trollet för att fråga om råd då det sägs att det kan se in i framtiden, svara på alla gåtor och hjälpa en i moraliska dilemman samt vid sjukdomar. Som tribut tar människor vanligen med sig bakverk, lammstekar eller något annat smaskigt men vissa ger orakeltrollet silversmycken, träsniderier eller vackra vävnader.

Orakeltrollet vilka alla människor tror är ett skogstroll är i själva verket ett mycket gammalt skymningstroll som levat ensam vid tjärnen sedan dess livspartner drunknade där. Hon är överväxt med mossa och lavar och håret är silvergrått, trassligt och sträcker sig ned i myrens vatten. Svampar har börjat växa här och där på trollet och när de sitter stilla så ser det ut som en kulle. När trollet talar så gör hon det långsamt och med en knappt hörbar röst.

Orakeltrollet har förmågan att spå och är även mycket intelligent. Det har inget emot att hjälpa de små människorna i synnerhet om de har med sig fina eller goda saker till henne. Hon känner till skogarna och kan peka ut sällsynta örter och växter som botar sjukdomar samt se in i folks framtid genom att stirra intensivt i myrens vatten.

[*Växtlära 20, Spådom 21*]

Spegelmakaren

I det obetydliga riket Västmark lever det ett bergstroll långt ifrån sina fränder. Han omnämns som Spegelmakaren och är känd för att kunna skapa de mest trollska speglar och fantastiska smiden.

En gång i tiden levde han med sina fränderi det väldiga bergsfästet i Utmark men han var alltid en drömmare som lät hantverket gå före allt – till och med offren till gudinnan. De verk som han skapade behöll han, de var för sköna för att kastas ned i den nattsvarta avgrunden. Girigheten fick ett grepp om hans hjärta och han kände även lusten efter anseende och makt. Han började utmana trollkungen Oddhoders ord och beslöt att skapa en trollspegel som skulle vara större och kraftfullare än någon annan – en spegel där han skulle kunna se in i framtiden och finna en lösning att rädda dö dömda bergstrollen. Han höll sitt arbete hemligt men hans närmaste vän kom på honom just när spegeln var klar och för att hindra att detta avslöjades så dräpte Spegelmakaren sin vän. Dennes blod skvätte på spegeln och den sken till med ett rött ljus. Spegelmakaren stirrade rakt in i den mörka gudinnans själ och han insåg vad han hade gjort och hur korrumperad han blivit. Han slog sönder spegeln och sökte sig ut i vildmarken. I år vandrade han uppe i bergen. Han sökte då skydd i en grotta och byggde sig där ett nytt hem.

Folk i trakten har närmat sig honom och han välkomnar dem och hjälper dem. Hans psyke är dock krossat och ibland så minns han inte besökare som varit hos honom flera gånger men hans hantverk är alltid av finaste kvalitet. Varje ting han smider lagar en del av hans sinne och tvättar bort en del av den skammen han känner.

[*Hantverk: Smide/Spegelmakare 23*]

KAPITEL 5

VATTENLEVANDE FOLK



Riddar Dunbaton stod och såg ut över förödelsen i viken. Så långt hans trötta ögon kunde skåda var vattnet i strandkanten fullt med kroppar av melusiner, och vattnets färg skiftade från rött till åskgrått. Anfallet hade varit ett fatalt misslyckande, och han misstänkte starkt att någon förvarnat Coomarorna om den väntande attacken som skulle driva dem från området, eller att de varit övervakade ända från start.

Till en början hade allt gått som planerat, och de råd han gett Shass'ni hade följts minutiöst. Halkyonernas attack hade kommit som en total överraskning, precis då de närmade sig land och coomarorna hade börjat dra sig upp ur havet. Inom loppet av några minuter var i stort hela melusinstyrkan sliten i blodiga stycken, och de få överlevande hade inte en chans när coomarorna föll dem i ryggen från stranden.

Han strök med baksidan av handen över ansiktet, och kände sig med ens totalt utmattad. Hur skulle han någonsin kunna få tag på Shass'nis släkt i djupen för att berätta om hennes och de andras öden? Troligen hade de skickat de flesta stridsdugliga melusiner de hade i attacken, och deras samälle var nu vidöppet för coomarornas hämnd. Han var tvungen att fundera ut ett sätt att nå fram till dem.

VATTENLEVANDE FOLK

De väldiga haven är hem för två stycken folkslag som sedan tidernas begynnelse legat i konflikt med varandra: de sköna melusinerna och de illvilliga coomarorna. Mänskligheten och andra kulturer har sällan märkt något av denna konflikt då haven är väldiga och vad som sker under ytan fortgår utan upptäckt. På vissa ställen har dock melusinerna börjat kontakta människor och coomarorna har sökt sig upp från botten för att plundra skepp och ta besättningen som offer till sin gud.

Gudar & skapelsemyter

I vattenfolkens värld finns det endast en gud och dennes namn får inte nämnas (även om människor ibland omnämner honom som Navare). Guden är de våldsamma regnen, guden är de dånande vågorna, guden är havsströmmarnas viskningar. Denne gud föll från himlarna då världen var en torr och karg öken och skapade hav, sjöar, regn och dimma. Sedan hände något – guden delade sig till tre skepnader och dessa får man namnge. De tre är Avari, vågorna och de varma havsströmmarnas gud vilken melusinerna dyrkar. Muarak, regnet och gölarnas gud som dyrkas av de träsklevande adasierna. Den sista skepnaden var Skghalldhurmud, den stora paddan och de kalla havsströmmarna som coomarorna valde till sin herre.

Det sägs att melusinerna föddes ur en tår då Avari såg hur vacker världen blev efter dennes ankomst. Adasierna sägs ha skapats av Muarak ur den gröna tång som sköljts upp ur havet. Han lät dimman svepa om den och bland alla krabbor och musslor föddes adasierna. Coomarorna skapades inte på samma sätt som sina broderfolk utan blev uppspydda av Skghalldhurmud efter att denne slukat en val.

Utanför de vattenlevande folkens värld så är det många som inte ens känner till dem och således inte har någon uppfattning var de kommit ifrån eller vem som skapat dem. Det finns dock en legend från Momolan som säger att det var en kvinna som seglade över havet med sin son och sin dotter. Sonen var tjock och elak och dottern var smal, ljuv och glad. Sonen kastade sig i avundsjuka över sin syster och drog ned henne mot botten för att dränka henne utan att ha insett att även han skulle drunkna där. De sjönk mot botten och systern förlät i dödsögonblicket sin broder och blev i samma stund förvandlad till en melusin som simmade ur hans grepp. Brodern förbannade henne, och hans hat förvred honom till en coomara. Allt sedan dess jagar han efter sin syster. Brodern är även den som stoppar skepp med halkyoner och låter dra ned dem i djupet för att kunna finna sin mor och dra ned henne till sig.

Kontakt med andra folk

De vattenlevande folken är på många sätt isolerade då de lever i en så pass annorlunda miljö i jämförelse med stora delar av Mundanas övriga folkslag. Melusinerna är det folk som flest människor känner till och de omnämns ofta som sjöjungfrur. Sjömän ser dem ofta som ett tecken på tur och det är inte ovanligt att man har en sjöjungfru som gallionsfigur på sitt fartyg.

Coomarorna är desto mer okända – dels för att de vanligen lever på djupare vatten och dels för att de håller sig på botten. Till skillnad från melusinerna så kan de dock färdas på land och det händer då och då att grupper av coomaror plundrar och anfaller små hamnbosättningar.

Coomaror är inte intresserade av att ha kontakt med andra folk, de ser dem endast som resurser eller offer till sin gud.

Det folk som har bäst kontakt med melusinerna är utan tvekan adasierna vilket är ett primitivt folk som främst lever i de Jargiska maazenträsken. Se *Barbarer & människofolk*.

I övrigt får man leta i kuststäder och bland sjömän men även om melusinerna är ett glatt och harmoniskt folk så håller de sig ifrån människor. Vissa menar att det är just därför, människor är för giriga, våldsamma och farliga att ha och göra med.

Strid under vatten

Strid under vatten är mycket annorlunda jämfört med strid på land. För varelser som inte kan andas under vatten krävs det att de får tillgång till luft med jämna mellanrum och detta betyder oftast att de måste söka sig upp till ytan. (Se reglerna för drunkning på sidan 68 i *Spelledarens guide*.) Strid räknas som en ansträngande manöver och de inblandade får således fyra (+4) streck Syrebrist per runda.

För att överhuvudtaget kunna agera som anfallare i strid under vatten så måste personen lyckas med ett normalsvårt (Ob3T6) slag mot Simma varje runda. Om man misslyckas med sitt Simma–slag så räknas man automatiskt som försvarare. Detta symboliserar den brist på kontroll man har under vattenytan. Om man är greppad eller greppar motståndaren så behöver man inte slå Simma–slag för att strida mot denne.

Under ytan kan inga avståndsvapen eller kastvapen brukas. Spjut som har trähandtag flyter upp mot ytan om de kastas, pilar åker inte rakt och alla lösa saker som är flytbara tar sig upp mot ytan (exempelvis pilar, armborst och pilbågar).

Om man dessutom inte är en vattenlevande varelse som är van livet under ytan och vattnet som miljö så är alla handlingar svårare (+Ob1T6) och detta gäller i synnerhet VINIT som blir två nivåer svårare (+Ob2T6). Observera att detta inte gäller det adasiska folkslaget vilka är anpassade till livet i vatten.

Alla vapen får sin Huggskada och Krosskada reducerad med två Ob–tärningar (-Ob2T6), men skadan kan aldrig bli lägre än 1. Modifikationen appliceras innan det vapenbrukarens grundskada läggs till. Observera att piskor och liknande vapen inte kan användas under vatten, annat än att strypa med. Stickvapen däremot gör normal skada.

Exempel:

Kraggbarbaren Kiler har blivit neddragen under vattenytan och en coomara gör sig beredd att ränna sig treudd genom honom. Kiler slår ett slag för Simma och har nog kontroll för att kunna bemöta attacken. Han vinner initiativet och svingar sitt väldiga kraggsvärd mot coomaran. Kiler har en nivå svårare på att träffa men slår bra och får in sitt hugg. Han gör dock endast ObH4T6+2 med sitt kraggsvärd (1T6+2 vilket är Kilers Grundskada Hugg (H) samt Ob3T6 som är kraggsvärdets Huggskada minus Ob2T6 för att vapnet används under vatten).

Coomara

Beskrivning: Coomarorna är humanoida varelser med två ben och två armar. Deras ben är breda upptill, men smalnar av ner mot de simhudsbeklädda fötterna. Överkroppen är kraftig och ryggraden är böjd framåt från mitten av ryggen och uppåt. Längs denna växer en fena som sträcker sig från ryggslutet till pannan. Deras armar är korta och slutar i händer med tre fingrar och en motställd tumme, som möjliggör användandet av redskap. Den grå–gröna huden består av väldigt små fjäll och är ständigt täckt av ett fiskluktande slem. Den krökta ryggraden slutar i ett huvud som liknar en fisks, med utstående ögon utan pupill och en bred käke i vilken ett stort antal sylvassa tänder står åt alla håll. Från fot till huvud är en fullvuxen coomara ungefär 160 cm, men på grund av dess framåtböjda ryggrad är huvudet sällan mer än 140 cm ovanför marken.

Utbredning: Coomarorna bor i stora grottor djupt under havsytan. Stundom väljer de att ta sig upp till ytan för att under kortare perioder bosätta sig på land, men alla deras permanenta boningar finns under vatten. Somliga av de äldre boningarna är enorma och inne i dessa finns såväl bostäder som tempel till Skghalldurmud. I vissa av dessa boningar finns stora rikedomar samlade, guld och ädelstenar som coomaror har plundrat sig till. De är ett urgammalt folk som sedan länge har funnits i djupet och så länge någon kan minnas har hatet mellan dem och melusinerna (sjöfolket) frodats. För närvarande är det relativt lugnt dessa emellan, men närhelst de stöter på varandra utbryter våldsamma stridigheter. Under krigiska perioder har coomarorna lärt sig konsten att tämja halkyoner, fruktansvärda havsmonster, och använda dessa i strid mot melusierna. Nu, när det är relativt fredligt, används dessa som hjälp då coomarorna plundrar skepp. Många av de stora coomaraboningarna har en eller flera grupper halkyoner till sitt förfogande.

Beteende: Coomarorna är bekväma av sig och tycker inte om hårt fysiskt arbete. Däremot kan de, om de har ett tydligt och lockande mål, arbeta väldigt medvetet. De är mycket skadeglada och vem som än råkar illa ut i närheten av coomaror kommer, även om denne råkar vara av deras sort, bli utskrattad. Egoism är ett annat framträdande drag för coomaror och detta, tillsammans med girighet och skadeglädje, leder till många interna konflikter. Coomarorna är löst organiserade i stammar beroende på boplats. Dessa stammar leds av en hövding, som oftast är en präst till Skghalldhurmud. Denne räds av de övriga i stammen för sin förmåga att tala med guden, och det är denna rädsla som utgör hans ledarskap.

Coomarorna har väldigt svaga familjeband, och oftast lever inte alls familjemedlemmarna tillsammans. Det är honorna som uppfostrar barnen, medan hanarna tillgodoser stammens behov av mat. Dock så sker detta inte på familjebasis utan stammens ledare ser till att maten fördelas, vilket ofta betyder mycket till honom och mindre till de andra. Vid jakt och strid är coomarorna fega och anfaller sällan om de inte är mer än dubbelt så många som motståndarna. Då de gör det angriper de alltid genom att omringa sina fiender och sedan storma skrikandes och spottandes gift som de hoppas ska paralysera fienden. När de kommer fram hugger de ursinnigt med sina vapen tills de är säkra på att motståndarna är döda. Konfronterad med en melusin blir slaget mot Aggression en nivå enklare (-Ob1T6).

Coomarorna har även en väldig fascination för guld och annat som glimmar och det är inte alls ovanligt att det bryter ut strider mellan vem som ska ta vad då plundring sker. För att släcka sin törst efter rikedom och för att finna lämpliga offer till sin gud, måste coomarorna då och då bege sig upp på land för att plundra. Då deras boningar ofta ligger långt ute till havs sker detta sällan, men när det väl sker så drabbas de plundrade mycket hårt.

Egenskaper: Coomarorna har gälar och kan andas i vatten lika väl som i luft. De kan således befinna sig under vatten i obegränsad tid, men de föredrar att jaga på land.

I körtlar bär coomarorna på ett paralyserande gift. Giftet kan användas antingen genom bett, då det sprids i såret som bildas, eller genom spott då det måste träffa ögon, öron eller något redan befintligt sår för att vara effektivt. Förutom att svida oerhört (+2 Smärta) paralyserar giftet motståndaren under Ob1T6 Stridsrundor om inte denne lyckas med ett normalt slag (Ob3T6) mot TÅL. Nog lång tid för att motståndaren ska avlivas på annat sätt.

Boningar: Coomarornas boningar är borrade ur berggrunden på havets botten. De består av långa vattenfyllda gångar och små bostadsrum spridda längs dessa. Centrum av boningarna är alltid den gigantiska tempelsalen, där den jättelika statyn av Skghalldhurmud, huggen direkt ur berget står. Ofta återfinns även lik i olika stadier av förruttnelse, hängandes i kedjor fästa vid statyns fot. Dessa är offer till guden. Vid statyns fot ligger också stammens samlade rikedomar (eller snarare det som stammens hövding har fått de övriga att lämna ifrån sig), i form av guld, silver och smycken. Mellan de olika stammarna råder en bräcklig fred, men de har inga gemensamma mål utom då det handlar om melusinerna, som de hatar över allt annat. Det händer att en stam övertar en annans boplats om de anser sig kunna göra detta riskfritt.

Coomara

STY: 11	[3T6+1]	**SYN:** 12	[3T6+2]	
TÅL: 12	[3T6+2]	**HÖR**: 14	[3T6+4]	
RÖR: 10	[3T6]			
PSY: 9	[2T6+2]			
VIL: 10	[2T6+3]			
BIL: 3	[1T6]	**AGG**: 7	Anfaller (Flyr)	

Förflyttning: 8 m/runda, **BF**: 12 kg, **UK**: 5 rutor*.
Chockvärde: 11, **Skadetålighet**: 6 rutor.
VINIT: 7, **Insikt**: 7.

Anfallsmanövrer (närstrid):
Bett (10), ObH2T6+3, Bryt(–), SI(8/9)*
Treudd (13), ObS4T6+1, Bryt (10), SI(11/9)

*Om detta anfall lyckas drabbas offret även av en giftattack (se egenskaper)

Avståndsanfall:
Spotta gift (11) , Räckvidd [2–3–5–8], se egenskaper för detaljer samt informationen om coomarans gift.

Försvarsmanövrer: Undvika (13), Motanfall.

Träfftabell: Samma som för humanoider (tabell R2–45 i *Spelledarens guide*).

Rustning: Generellt: [H5, K4, S4]
Bär ibland rustning av mjukt läder om de är på land.

Färdigheter: Hoppa 10, Klättra 12, Simma 16, Slagsmål 9, Stridsvana 11, Undvika 13.

Språk: Merman 9.

Coomarornas gift

Det gift som coomarorna bildar i sina körtlar är en trögflytande, genomskinlig, vätska som luktar fränt. Träffar det huden så ger det bara en irriterande brännande känsla. Det verkar först när det kommer i kontakt med öppna sår, ögon, öron eller munnen. Giftet orsakar då en stark smärta som strömmar genom hela kroppen den drabbade riskerar att kollapsa helt under några sekunder då nervsystemet slås ut helt och hållet.

Detta gift har försökt utvinnas för att kunna användas på vapen och pilar av skrupelfria personer men det har visat sig i stort sett omöjligt att bevara giften en längre tid. Så fort giftet är i kontakt med luften så förlorar det sin paralyserande förmåga och även i en noga sluten behållare är det verkningslöst efter bara några timmar. Om man skär ut körtlarna från en coomara så kan giftet bevaras i upp till en dag.

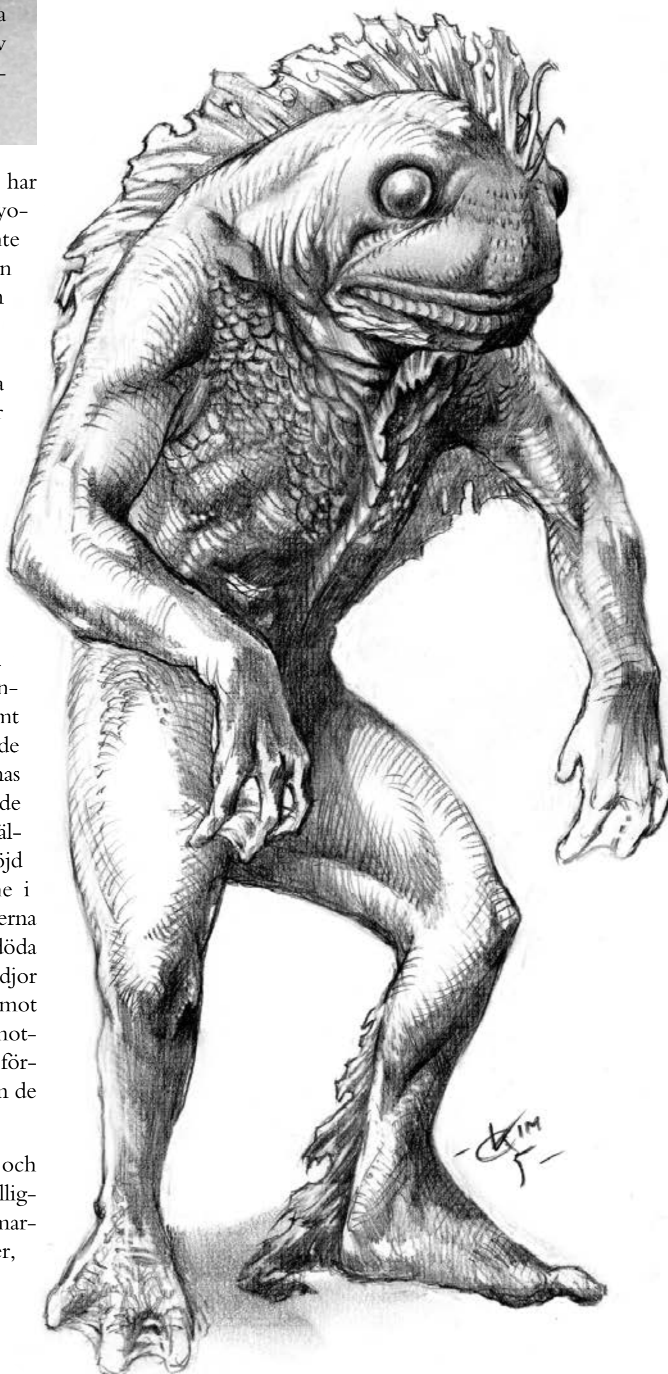
Det sägs dock finnas ett tjuvgille i Gnar–Muur som skall ha lyckas tillverkat ett lukt och smakfritt koncentrat av coomaragift och att detta skall kunna slå ut den starkaste krigare i flera timmar.

Coomarorna och halkyonen: Inom coomarornas samhälle har vissa individer talanger som gör att denne kan närma sig halkyoner och med tiden tämja dessa fruktansvärda bestar. Det är inte frågan om någon djupare vänskap utan om en relation mellan husbonde och husdjur, där coomaran ger kommandon som förväntas åtlydas. Tämjningsprocessen tar mellan tre och sex månader, under vilken halkyonen lär sig att inte attackera coomaror samt att lyda enkla kommandon. Halkyonens aggressiva och glupska natur gör att de antingen är utmärkta allierade eller fruktansvärde motståndare i strid. För mer information om halkyoner och deras förmågor se modulen *Monster i Mundana.*

Skghalldhurmud: Coomarors enda gud, och den del av deras samhälle som är gemensamt för alla stammar, är en förvriden jättelik variant av en padda. Statyerna av dessa är det främsta exemplet på coomarornas färdighet med att forma sten. Den paddliknande humanoida varelsen sitter ihopsjunken på en tron formad som sammanvävda skelettdelar. Många varianter och storlekar på statyn existerar, men något som är gemensamt för alla är de stirrande ögonen och leendet med de malplacerade tänderna i den annars paddliknande käften. Bakom coomarornas dyrkan av Skghalldhurmud finns ingen djupare filosofi, utan de dyrkar honom av fruktan för hans vrede. I varje coomarasamhälle finns det en enda präst till Skghalldhurmud och denne är höjd över alla andra. Dessa präster är de enda som får vistas inne i Skghalldhurmuds kammare utom vid de gemensamma ritualerna som leds av prästen. Vid dessa ritualer offras levande och döda varelser för att blidka guden. Offren fästs med krokar vid kedjor som sitter fast i statyns fot. Om dessa offer sedan flyter uppåt mot kammarens tak är detta ett tecken på att Skghalldhurmud har mottagit offret väl, men om de inte gör det skriker alla coomaror i förtvivlan då de vet att de kommer att drabbas av gudens vrede om de inte snabbt ordnar nya offer.

Äventyrsuppslag: Ett antal coomarastammar har gått samman och beslutat att de ska vidga sina marker till att innefatta i det intilliggande landet. De har under en tid samlat ihop manskap och marscherar nu, tillsammans med ett inte obetydligt antal Halkyoner, mot land. En våg av plundringar slår över hamnstäderna och de överlevande vittnar om fasansfulla monster som kastar sig upp ur vattnet. Rollpersonerna blir skickade till området för att undersöka vad som har hänt och vilka åtgärder som bör vidtas.

Äventyrsuppslag: Detta äventyr kan antingen vara helt frikopplat från det ovan, eller så kan det utspela sig en tid efter. För ett antal år sedan försvann en mindre hamnstad spårlöst och nu återvänder befolkningen, men de har genomgått en fruktansvärd förvandling. Deras drag är inte helt mänskliga och inte heller deras beteende. Deras käkar är bredare, deras tänder vassare och deras hud är svagt grönaktig. Kort sagt ser de ut som en blandning av människor och coomaror. De återvänder till staden som ligger i förfall, men de börjar inte bygga upp den utan det enda de bryr sig om är att bygga ett jättelikt tempel mitt i staden. Bakom deras återkomst ligger en coomarapräst vid namn Yggt som har fått tag på en magisk artefakt i en sjunken stad med vilken han kan förvrida varelser efter hans önskemål. Yggt låter bygga ett tempel i sin ära och ser sig själv som Skghalldhurmuds sändebud ovan ytan. Hur rollpersonerna kommer hit kan variera. De kanske reser genom landet och behöver någonstans att spendera natten, när de ser röken från den övergivna hamnstaden.



Melusin

Beskrivning: Melusinerna är ett havsfolk man finner i många av Mundanas stora hav. De är ganska lika människor men med ett flertal skillnader, den mest påtagliga är att benen är ihopväxta och slutar i en lång svansliknande fena med hjälp av vilken de simmar fram genom vattnet. En melusin är ofta kortare än en normal människa om man inte räknar med fenan vilken totalt ger den en längd på tre meter. Melusiner har spetsiga öron och gälöppningar på käkens bakkant. Deras hår är långt och silkigt och ofta sjögräsgrönt. De har också simhud under armarna. Dessa är oftast något mörkare än övriga kroppen som är slankt och smidigt byggd. Alla melusiner har väldigt androgyna drag och man kan i stort sett inte skilja könen hos de vuxna åt. Enda synbara skillnaden är att männen med åren blir något grövre medan kvinnorna behåller sina slanka drag. Huvudet, armarna och bröstkorgen täcks av en seg, glansig hud medan buken och svansfenan skyddas av små hårdare fiskfjäll. Melusiner har en elfenbensfärgad skimrande hud som ibland drar åt det blå eller grönblå hållet där bukfjällen och håret är något ljusare än övriga kroppen. Melusiner bär nästan aldrig några kläder, på sin höjd kan de klä sig i olika ringar, armband eller andra former av enkla smycken.

Melusiner är ett mycket socialt folk och lever i små samhällen med upp till 200 medlemmar, oftast färre. Melusinska samhällen har en mycket stark sammanhållning, troligen på grund av hotet från de hatade coomarorna, och leds av en kung eller furste. Denna ledare väljer av tradition själv sin efterträdare. Men om tillräckligt många medlemmar av samhället däremot misstycker med detta val måste kungen eller fursten leta efter en annan arvinge. Förutom kungen finns det väldigt få självklara titlar i melusinernas samhällen utan man arbetar tillsammans med det mesta mot olika gemensamma mål.

Utbredning: Man kan stöta på melusiner i nästan alla Mundanas varma hav på djup ner till 100 meter. Främst lever de i Igonhavet, Stormarnas hav och Söderhavet. De är däremot något ovanligare i Rhungsjön och Blå havet, även om de finns även här. Melusinerna lever först och främst på havsbottnen och bygger sina samhällen i grottsystem eller allra helst i olika former av urholkade korallrev. Melusinernas samhällen har sällan någon bestämd planering eller struktur utan man utvidgar bostäder och söker nya boplatser när så behövs.

Havsfolket har funnits i haven så länge de flesta kan minnas. På samma sätt verkar också hatet mellan dem och coomarorna de delar havet med frodats och lett till många bittra stridigheter. Nuförtiden håller sig melusinerna gärna för sig själva och undviker kontakt med sina fiender. Möten folken emellan kan däremot leda till en och annan skärmytsling då och då. En melusin drar sig dessutom sällan för att anfalla en coomara om den skulle råka på en, så djupt rotat är det ömsesidiga hatet folken emellan.

Beteende: Melusinerna är ett speciellt folk på så sätt att de vid födseln är könlösa. Det är nämligen först vid vuxen ålder, när de väljer en livskamrat, som de väljer sitt kön. Detta återspeglas i mycket av melusinernas beteende. Melusiner behandlar varandra efter individuella egenskaper, inte efter vilket "kön" de skulle råka ha. På samma jämlika sätt behandlar de även alla som inte är melusiner. I övrigt är de ett socialt och nyfiket folkslag och ägnar en stor del av livet till att försöka finna sin egen identitet och det som de är bra på. Melusiner välkomnar alltid nya idéer och lösningar och på samma sätt är man mycket öppna för främlingar.

De lever både av insamlad mat såsom tång, sjögräs, alger och skaldjur som av jakt på fisk, blötdjur, havslevande däggdjur och en och annan havsfågel. Helst letar melusinerna föda under ytan och håller sig gärna på behörigt avstånd från stränder och befolkade områden. Men ibland jagar de även uppe vid vattenytan. Melusiner är inga direkta kämpar, men ska för den delen inte underskattas. Om de kan håller de så mycket avstånd mellan sig och sina motståndare som de kan, därför använder de helst spjut vid eventuell strid. Trängda melusiner däremot slåss desperat och vildsint, för är det något melusiner inte tycker om så är det att vara trängda eller instängda. Konfronterad med en coomara blir slaget mot Aggression en nivå enklare (-Ob1T6).

Egenskaper: Tack vare sina gälar kan en melusin andas obehindrat i vattnet hur länge som helst, men de kan också andas luft som vanliga människor. Melusiner håller sig trots detta gärna borta från fastlandet där de blott kan kräla sig fram. Alla fysiska manövrar är en nivå svårare (+Ob1T6) om melusinen är på land.

Melusiner och valar: De nyfikna melusinerna har genom tidernas lopp fått väldigt bra kontakt med ett flertal havslevande varelser. Framförallt har de väldigt bra relationer till olika delfiner och valar, då särskilt späckhuggare. Ibland händer att unga melusiner och delfiner eller späckhuggare leker tillsammans nära vattenytan, vilket ofta blir ett mycket vackert skådespel. Äldre melusiner däremot träffar troligen på späckhuggare vid jakt då de båda arterna kan samarbeta från tillfälle till tillfälle. Det händer också att späckhuggare hjälper en melusin i fara, men det är tämligen ovanligt.

Melusin

STY:	12	[3T6+2]	**SYN:**	10	[3T6]
TÅL:	12	[3T6+2]	**HÖR**:	10	[3T6]
RÖR:	8	[2T6+1]			
PSY:	10	[3T6]			
VIL:	10	[3T6]			
BIL:	7	[2T6]	**AGG**:	6	Anfaller (Observerar)

Förflyttning: 10 m/runda*, **BF**: 12 kg, **UK**: 5 rutor*.
Chockvärde: 11, **Skadetålighet**: 6 rutor.
VINIT: 7, **Insikt**: 7.

*Förflyttningen är ökad på grund av den extrema anpassningen till vatten. Förflyttningen är endast 2 på land.

Anfallsmanövrer (närstrid):
Greppa (12), se *Spelledarens guide* sidan 28.
Låsa motståndare** (12), se *Spelledarens guide* sidan29.
Spjut (12), ObS4T6, BRYT(8), SI(11/9)
Snäckskalsdolk (10), ObH1T6+2, BRYT(3), SI(8/9)

**Detta är en greppmanöver som kräver att offret redan är greppat.

Försvarsmanövrer: Undvika (12), Parera (12)

Träfftabell: Samma som för humanoider (tabell R2–45 i *Spelledarens guide*). Ben och fot räknas dock som delar av deras ormliknande bakkropp.

Rustning: Generellt [H5, K4, S4]
Hud [H3, K4, S3] Täcker Huvud, Armar och Bröst
Fjäll [H8, K5, S5] Täcker Buken och Stjärtfenan

Färdigheter: Simma 18, Stridsvana 10, Undvika 12.

Språk: Merman 10.

Livskamraten: Melusiner är som sagt könlösa vid födseln vilket bland annat gör att alla melusiner har mycket könsneutrala namn. Under sin uppväxt formas melusinerna och skaffar sig egna intressen och hittar egna områden de är bra på. Inte förrän de börjar bli vuxna börjar melusinerna leta efter någon att dela sitt liv med. När två melusiner finner varandra och trivs tillsammans kan de välja att bli livskamrater, en livslång relation som inte går att bryta. Det är samhällets kung eller furste som välsignar de blivande livskamraterna och under den kommande perioden kommer den ena melusinen att växa in i en kvinnlig roll medan den andra melusinen får en mer manlig roll. Skulle en melusins livskamrat dö så skaffar sig melusinen inte en ny livskamrat utan lever resten av sitt liv i sorg. Många sörjande melusiner får visserligen stöd från resten av samhället men väljer ändå oftast att gå i exil.

Religion: Melusinerna dyrkar havsguden Avari, vågorna och de varma havsströmmarnas gud. Han är en del av treenigheten som i övrigt består av Muarak (som dyrkas av adasierna) och Skghalldhurmud (som dyrkas av coomarorna). Avari en vän gudom och kräver inga offer för att skydda sitt folk men han uppskattar om hans tempel utsmyckas med vackra koraller, sjunkna skatter, snäckor och pärlor. Templen huggs vanligen ut ur stora korallrev och är mer likt parker under vattnet där havsströmmarna kan leka mellan kalkstensklippor och havsanemoner. Under fullmånsnätter då tidvatten är som starkast och det silveraktiga ljuset skiner ned mot templen simmar melusinerna i extas runt de naturliga kolonnerna och ber till sin gud.

Boningar: Det som kännetecknar ett melusinskt samhälle är ofta bristen på synbar planering. I största möjliga utsträckning används redan befintliga grottor och urholkade korallrev för bostäder men melusiner är inte främmande för att själva hugga ut nya bostäder om så skulle behövas. Gemensamt för de flesta samhällen är däremot att kungens, eller furstens, hem är beläget någorlunda centralt liksom de äldre melusinernas bosättningar. Unga, nyvuxna, par med melusiner skaffar sig en boplats i utkanten av samhället. Helst är det en obebodd bohåla som tas över, men vid behov hugger man ut en ny. Detta har bidragit till att de äldsta och därigenom svagaste medlemmarna av samhället beskyddas av de yngre mer stridsföra individerna, vilket är nödvändigt om coomarorna skulle anfalla.

Äventyrsuppslag: Under en resa i södra Jargiens kust stöter rollpersonerna på en mycket underlig varelse i skogen. Det visar sig att det är en illa skadad melusin som ålat sig in i skogen för att söka skydd. Efter att ha kommit för nära land har melusinen råkat på ett par ilskna rövare (kanske coomaror) som misshandlat varelsen som efter många slag lyckas krypa iväg. De främsta problemen är att melusinen är mycket hårt åtgången och i stort behov av vård. Dessutom talar den inte annat än merman och har därför svårt att göra sig förstådd. Saker och ting kan kompliceras ytterligare av att förövarna kanske fortfarande befinner sig i närheten, sökandes efter sitt bortsprungna offer.

Äventyrsuppslag: På slavmarknaden i den momolanska staden Jaccumta kan man hitta mycket underligt. Vid ett tillfälle finns där bland annat en uttorkad och bedrövlig melusin. Här hamnade den efter att ha infångats nära land av giriga slavsäljare. Melusinen är i dåligt skick och längtar starkt tillbaka till de behagliga haven och föräldrarna. Eventuellt förbarmar sig rollpersonerna över den stackars melusinen eller så får de kanske i uppdrag av en rik och högt uppsatt person att köpa den beryktade varelsen.



BESTIALISKA FOLK

Någonting rörde sig ute i det kalla vintermörkret. Tass kunde inte se varelsen, men han kunde ana den, på något sätt känna dess närvaro i den svarta natten. Instinktivt föste han undan ungarna, hyschade dem med en vass blick och ett läte som fick dem att sluta kivas och istället snabbt söka skydd bland stenarna och busksnåren.

Det blev stilla en stund, men snart syntes varelsens silhuett i det bleka månljuset, mörk och hotfull, varsamt i annalkande för att inte skrämma sitt byte. Tass visste att varelsens avsikt var att komma nära. Nog nära för ett våldsamt och direkt dödande utfall. Hjärtat började slå fortare.

Så plötsligt hördes en av ungarna gny och Tass såg hur varelsen stannade upp för att lyssna med sina spetsiga öron. Ett matt stålblänk syntes och varelsen drog bak strängen på sin dödsslunga av trä och djursenor. Med ett ursinnigt vrål flög Tass upp ur sitt gömställe. Innan pilen lämnat bågen var vulfen över jägaren och begrov klorna i honom. Bukskinnet sprack och blottade vita inälvor. Den långörade varelsen skrek en stund, men så småningom släcktes dess livslåga i takt med att blod och innanmäte spilldes på den frosttäckta marken.

Ungarna vågade sig snart fram ur sitt gömsle för att tillsammans med sin far äta av den dödes kött, en måltid som skulle ge dem krafter att fortsätta sin vintervandring.

BESTIALISKA FOLK är en bakgrundsmodul som beskriver många av de bestialiska folk man kan finna i Eons kampanjvärld Mundana. Med detta menas varelser med intelligens, egen kultur, historia och samhälle. Totalt 21 olika folkslag beskrivs ingående med minst ett uppslag. De flesta finns inte med i Monster & varelser. Exempevis beskrivs kamorfer, ödlefolk, troll, coomaror, arachnider, insektoider, tomtar och ulvar. Det finns gott om äventyrsuppslag och specialartiklar, allt för att de skall kännas så levande och användbara som möjligt. Illustrationerna i boken är helt nya och mycket välgjorda. Bestialiska folk utgör del två i Monster & varelser-sviten (den första delen är Monster i Mundana och den tredje delen är Vilddjur & bruksdjur).

Eon är ett rollspel från:

neoGames®

Författare: Sebastian Andersson, Magnus Bonde, Jacob Ericsson, Ola Jentzsch, Petter Nallo, Jonas Nelson, Josephine Rosén, Carl Johan Ström, Anton Wahnström.
Omslagsbild: Kim Vässmar.

För att kunna använda denna bok måste du ha tillgång till Eons grundregler.

#5045

